PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 273

HOBBY CONSOLAS

PRIMEROS BAT-DATOS

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El murciélago vuela a PS4 y Xbox One

REGALO PÓSTER DOBLE

DARK SOULS II

BATMAN

HABLA SU CREADOR

34 AÑOS DE PAC-MAN

inFAMOUS SECOND SON

Libera el superpoder de tu PS4

ANALIZADO

METAL GEAR V GROUND ZEROES

¿Otra genialidad de Kojima?

STRIDER

RETRO

HISTORIA DE TAITO

¡METE EL TURBO!

MARIO KART 8

Juerga sobre ruedas

SOLO PARA VALIENTES

- DARK SOULS II
- YAIBA NINJA GAIDEN Z


WE ARE ENERGY
DISEÑADAS
PARA
LA ACCIÓN
Energy Sport Cam
Sé testigo de lo increíble
Vive la uténtica emoción en Full HD y comparte tus momentos con la mejor calidad. Demuestra que hoy no hay nada inalcanzable y enséñale al mundo de lo que eres capaz. Vayas donde vayas, sácale el máximo partido gracias a su completo kit de accesorios, carcasa protectora sumergible y control de muñeca.*
*Incluido en el modelo Energy Sport Cam Pro
PVPr desde: 99,90 €
De venta en:
PCBOX
expert's center
pc coste
BEEP
ENERGY SISTEM
technology with heart
www.energysistem.com

De Infamous a Pac-Man

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Las 132 páginas del número que tenéis en las manos son como un pequeño manual de historia de los videojuegos. El comienzo nos lleva inevitablemente a estar pendientes de la más rabiosa actualidad (alguien me explicará algún día por qué rabia la actualidad), que pasa por el lanzamiento de *Infamous Second Son* y *Titanfall*. Aunque pertenezcan a géneros distintos, son los dos títulos de referencia con los que se supone que a PS4 y Xbox One se les acaba el "recreo". Después del periodo de cortesía, ahora ya vamos en serio, y parece que el juego de EA le ha ganado la partida al de Sucker Punch, aunque la ventaja no viene tanto por el apartado técnico como por el de la propia concepción del juego.

Y si hablamos de historia, no nos faltan nombres "históricos" en la revista. ¿Qué os parece *Metal Gear*? El análisis de *Ground Zeroes* resuelve la gran duda de si Kojima nos trae una nueva genialidad... o ha tenido un "ataque de genielitis" con su prólogo a *The Phantom Pain*. Siguiendo con el recorrido, tenemos también a *Mario Kart 8*, un clásico de Nintendo que no falta a su cita con cada consola de la compañía y está ya en la línea de salida de Wii U. También volvemos la vista atrás para comenzar un repaso a los juegos de diferentes plataformas que nunca llegaron a salir de Japón, y terminamos rebobinando el calendario nada menos que 34 años atrás, cuando se lanzó el primer *Pac-Man*. Su creador nos cuenta todas las interioridades de su creación.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas





plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Batman, en la next gen. Se llevaba rumoreando mucho tiempo, pero ya es una realidad: Rocksteady tendrá a finales de este año (¿octubre?) el debut de Batman en la next gen. Un título del que os adelantamos las principales novedades en estas páginas. Yo estoy soñando ya con ponerme al mando del Batmóvil...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

¿Pagar por una demo? Esta es la pregunta que se hace medio mundo ante el lanzamiento de *MGS V Ground Zeroes*. No sé si me están engañando, pero yo pagaré gustoso por esas dos intensas horas (alguna más sacando todos los extras) que suponen el regreso de Snake/ Big Boss a las consolas.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Todo tiene dos caras. Con la llegada de *Infamous Second Son* vuelve la dicotomía entre ser buenos y malos. Creo que con el juego no se ha llegado todo lo lejos que se podía llegar en ese sentido, pero siempre mola poner a prueba nuestra propia moral, aunque sea "virtual": ¿hasta qué punto podemos llegar a ser crueles?

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 273



PÁGINA 38 ENTREVISTA
PÁGINA 50 NOVEDAD

INFAMOUS SECOND SON

PS4 recibe un nuevo "sandbox" que te permitirá desplegar tus poderes para ser el nuevo héroe -o villano- de PS4.



PÁGINA 32 REPORTAJE

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El Caballero Oscuro debutará en la "next gen" con uno de los principales deseos de los fans cumplido: el uso del Batmóvil.



PÁGINA 90 REPORTAJE

Repasamos una primera hornada de títulos que, por calidad, debieron haber llegado a Europa... pero que no lo hicieron.



PÁGINA 42 REPORTAJE

MARIO KART 8

El fontanero de Nintendo calienta motores con su renovado y explosivo arcade de karts.



PÁGINA 56 NOVEDAD

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

Analizamos el debut de Big Boss en los mundos abiertos.



PÁGINA 84 REPORTAJE

Uno de los mayores iconos del videojuego cumple 34 años y repasamos su trayectoria, hablamos con su creador...



Hobby Consolas

¡Elige tu oferta!





© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
© B.S. / S., T.A.







12 números + 8 DVD Dragon Ball Z

32€ (gastos de envío incluidos)

- Nuevo Master Digital Remasterizado.
- Formato de Pantalla 4/3.
- Edición Integra y sin censura.
- Español, Japonés, Gallego, Euskera, Catalán Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español.
- Ficha técnica y ficha artística.
- Clip nueva edición remasterizada.
- Edición formato "slim box" con carátulas impresas a doble cara con la guía de episoidos de la saga.

Más info: www.selecta-vision.com/Tienda/Dragon-Ball

12 números + SUPERDESCUENTO

28€ (gastos de envío incluidos)

Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

EL COMECOCOS ESTÁ DE ANIVERSARIO

Pac-Man, más conocido por el nombre de "Comecocos" por estos lares, es uno de los personajes más icónicos del mundillo de los videojuegos. No en vano, en 2014 se cumplen 34 años de su nacimiento. Para celebrarlo, durante todo este año se van a llevar a cabo actos de homenaje como el que tuvo lugar en Madrid entre el 6 y el 9 de marzo, en forma de exposición con diversas obras artísticas inspiradas en su oronda figura. Creado por Toru Iwatani en 1980, el nombre de Pac-Man procede de la onomatopeya japonesa "paku-paku", que viene a ser el típico "ñam-ñam" de la lengua castellana. De ahí su pasión por una dieta rica en fantasmones de culo inquieto. Además de protagonizar una treintena de videojuegos, el último de ellos lanzado hace poco más de un mes, Pac-Man fue el primer personaje de videojuego en tener una serie de animación e incluso hizo un cameo cinematográfico en *Rompe Ralph*. Ojalá siga comiendo cocos por muchos años.

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Bolas amarillas que zampan cocos, monigotes irreverentes a los que les censuran sus ocurrencias, un usuario que se ha dedicado en cuerpo y alma a los logros... En el mundillo de los videojuegos hay lugar para cualquier personaje.



CENSURA ANAL EN SOUTH PARK

No hay ninguna serie televisiva tan irreverente como *South Park*. Sin embargo, el puritanismo se ha cebado con *La Vara de la Verdad*. La versión europea para PS3 y Xbox 360 ha llegado con siete escenas censuradas, cinco de ellas relacionadas con sondas anales y dos relativas al aborto. En su lugar, se usan cortinillas en las que, con sorna, se explica lo que se debería haber visto en la pantalla.







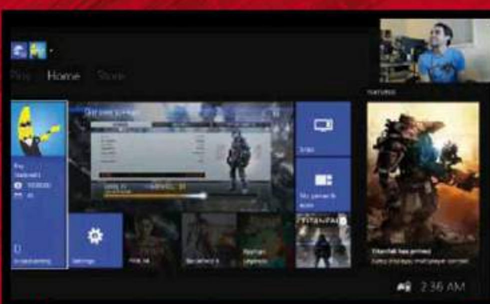




BOBBY KOTICK ADORA EL DÓLAR



Al presidente ejecutivo de Activision le llueven los billetes del cielo. Aunque el último año no ha sido el mejor para la compañía, su máximo jefazo ha recibido un bonus de 7,85 millones de dólares. Su salario anual ronda los 2,1 millones y en 2012 se dio a conocer que el valor de sus acciones ascendía a la nada desdeñable cifra de 65 millones. Unos cuantos nos conformaríamos sólo con unas migajas de tal pastizal.





OBSESIÓN POR SER EL REY DEL LOGRO

En apariencia, Stallion83 podría pasar por un usuario más de Xbox 360 y Xbox One, pero no lo es. Es la primera persona del mundo que ha sido capaz de obtener un millón de puntos de logros, lo que le ha valido la felicitación de mandamases de Microsoft como Major Nelson. Dado que los juegos suelen tener 1000 G de media (DLC al margen), de haberlos completado todos al 100%, habría jugado al menos a mil juegos. A eso se le llama dedicarse en cuerpo y alma a los videojuegos. Puro vicio.

EL "STREAMING", AL PODER

La retransmisión de partidas en directo es cada vez más común, gracias a la nueva generación y a plataformas de "streaming" como Twitch. El impacto de esta última es tal que algunos ya la ven como una potencial plataforma de juegos, en especial tras la masiva reacción a "Twitch Plays Pokémon", un experimento social al que se conectaron millones de personas para jugar una partida de *Pokémon Rojo* introduciendo comandos en la barra de chat que, luego, se veían reflejados en la pantalla. ¿Será el futuro?



La imagen

Siempre hay que tener asegurado el coche, por lo que pueda pasar

Una compañía de seguros turca ha tenido la genial idea de hacer un anuncio de televisión inspirado en la famosa fase de bonus del coche de *Street Fighter II*. En él, un hombre le comenta a una reportera que no necesita seguro, pero, de repente, sale Ryu y reduce el vehículo a un amasijo de hierros.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).

Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Pierden trasfondo los títulos enfocados al multijugador?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El hilo conductor de las campañas

De un tiempo a esta parte, sobre todo en el género del shooter bélico, hemos asistido a una progresiva banalización del típico modo Campaña. Es cierto que muchos usuarios desdeñan de antemano ese modo Historia para volcarse en el multijugador. Sin embargo, eso incide negativamente en el trasfondo argumental, que resulta superficial o, peor, inexistente. Los juegos con online están muy bien, pero están aún mejor si te hacen vivir una historia. ¿Quién no recuerda, por ejemplo, el Chernóbil del primer *Modern Warfare*?

No



David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Un enemigo que esté a la altura

La nueva generación nos ha dejado mejores gráficos, desarrollos más elaborados, niveles más grandes... pero su asignatura pendiente sigue siendo la Inteligencia Artificial. Prefiero que un juego siente las bases (el campo de batalla, las reglas y las armas) y enfrentarme a jugadores que supongan un verdadero reto, porque ahí está la diversión. Y hasta ahora, los únicos que han dado la talla son otros "humanos". No hay nada más emocionante que luchar -junto a unos camaradas- contra un equipo de tu mismo nivel.

SUBEN



→ **RETRO STUDIOS** ya trabaja en un nuevo título, según Kensuke Tanabe. No está confirmado, pero es probable que se trate de un nuevo *Metroid*.



→ **EL ROL** de hace dos generaciones, que vuelve a brillar en HD, con el regreso a PS3 de dos de sus iconos: *Final Fantasy X* y *Tales of Symphonia*.



→ **GUACAMELEE,** el genial juego de PS3 y PS Vita, que llegará próximamente al resto de plataformas de sobremesa: PS4, One, 360 y Wii U.



→ **DAVID CAGE,** director de Quantic Dream, que recibirá la Legión de Honor francesa por su papel en la industria.

BAJAN



→ **LOS DESPIDOS** en Sony Santa Monica, que han provocado la cancelación de una IP en la que se trabajaba desde 2010.



→ **EL CIERRE** de Irrational Games, el estudio responsable de *Bioshock*. Corren malos tiempos para la lírica.



→ **RAMBO,** que ha recibido muy malas críticas, lo que perpetúa el cliché de que casi todos los juegos inspirados en películas son muy pobres.



→ **EL GOBIERNO** quiere regular el "crowdfunding" en España mediante una nueva ley, que podría poner topes a la financiación de proyectos.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Jade Raymond
Directora de Ubisoft Toronto

"El próximo *Assassin's Creed* no se ambientará en la época de los samuráis, aunque podría ser una idea interesante."



Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear Solid*

"La lista de cosas que quiero hacer antes de morir sería muy larga, pero ya estoy empezando a pensar en ella."



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"Seguiremos ofreciendo productos y servicios que sorprendan a las personas, en consonancia con los tiempos."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



→ Estaría bien que sacaran un *FIFA Fight*, un juego de lucha con duelos entre Pepe, Diego Costa, Godín o Sergio Ramos. Por supuesto, incluiría "fatalities" a lo *Mortal Kombat*. ¿Os lo imagináis?

Sería el perfecto "crossover" entre *FIFA* y *Street Fighter*. La pantalla de selección sería un auténtico paraíso del mamporro gratuito: David Navarro, Ballesteros, Materazzi, Arbeloa, Gravesen, Marchena...

→ Que 2014 esté siendo el año de *Final Fantasy: X/X-2 HD*, *Lightning Returns*, rumores de "remake" de *FF VII*...
Parece que la saga empieza a remontar un poco el vuelo, sí.

→ Que Konami haya bajado el precio de *Ground Zeroes*. ¡Cuando lo regalen con los cereales, ya será lo máximo!
Con lo excéntrico que es Kojima con el tema alimenticio, no sería de extrañar.

→ El nuevo look de Sonic, más maduro para afrontar los problemas, como el niño de Chocapic.
Otro amante del cereal. A él debe su extensión de piernas.

→ Que mi mujer me regalase un reloj en San Valentín y me lo pusiera de parche en homenaje al próximo *Metal Gear*.
Seguro que te sentiste como el "Gran Jefe" de la hora.

→ Además de al Buhonero de *RE4*, Garrett, de *Thief*, también se parece a Joe Musashi, de *Shinobi*. Tras tanto robo, se están quedando con su cara.
Sí, es demasiado conocida ya. Dicen las malas lenguas que ya ha concertado cita con el cirujano estético para que le haga unos apaños faciales...

→ La portada de *Yoshi's New Island*, que mola un huevo.
¿Frito? ¿Hervido? ¿Salteado?



→ Lo rápido que se le limpian los chorretones de sangre a Drácula en *Castlevania Lords of Shadow 2*. ¡Debería anunciar productos de limpieza en televisión!

Don Limpio lo va a tener difícil con este nuevo competidor que le ha salido. Drácula es un tipo aseado como pocos.

NO MOLA

→ Lo que podría decir Chicote del "smash final" de Kirby en *Super Smash Bros Brawl*. ¿Le gustaría la receta?

Aquel caldero que sacaba para hacer su cocido nintendero era bastante particular. Ciertamente, no tenemos claro que al bueno de Chicote le convenciera el plato. Eso sí, nos gustaría saber qué sugerencias le haría para mejorar como cocinero y, sobre todo, como luchador.



→ Que Xbox One no se llamara finalmente Xbox 720, por aquello de la resolución...
Cómo os gusta pinchar, ¿eh? La resolución parece haberse convertido en una religión...

→ Que meta una cinta VHS en la Xbox One por error.
Pues ya nos dirás por dónde has conseguido colar la cinta...

→ Que meta por error un pan en PS4 porque la confunda con una sandwichera.
Demasiados errores este mes. Ojo, no os las vayáis a cargar.

→ Que en el videojuego de *Rambo* haya tantos hermanos gemelos. Me da miedo...
Es muy posible que en Vietnam hubiera alguna fábrica de clonación. De ahí tanto "gemelo".

→ No tener una PS4 a la que amar cuando estás soltero.
Eso es que no estás haciendo bien el cortejo. ¿Qué tal si le regalas unas florecitas?

→ Que el señor Hideo Kojima no traiga a España la PS4 con motivos de *Metal Gear Solid*.
No le apetecerá hacerse un viaje de tantos kilómetros...

→ Que no haya salido un juego de la trilogía *[REC]*. Mikami, escucha mi plegaria.
Quizás cuando acabe *The Evil Within*, considere acometerlo.



→ Que mi novia se acuerde de la familia de más de uno que hace la revista, cuando regaláis un póster y yo lo cuelgo en nuestro nidito de amor, mientras ella está en el trabajo.

Si hay gente que agasaja a su pareja con camas de flores, ¿por qué no va a ser igual de válido agasajar con pósters?

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.



YA SOMOS...
68.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
29.800 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK



Vuestro juego de zombis favorito

Los no muertos nunca dejan de estar de moda. Ante tanta competencia, ¿cuál os ha mordisqueado más el corazón?

1 Resident Evil 2 10%

Mira que han pasado años, pero la aventura original de Leon y Claire sigue siendo la que recordáis como más impactante. De hecho, la saga *Resident Evil* ha monopolizado los primeros puestos de la lista (en quinta posición se ha quedado *Left 4 Dead*), lo que deja claro que, al menos para vosotros, es la franquicia de zombis más importante de los videojuegos. ¿Quién se anima a rescatar a Sherry Birkin de nuevo?

2 Resident Evil.......8%
3 Resident Evil Nemesis.......5%
4 Resident Evil 4.......4%



Juegos lanzados sin pulir

Thief

La actualización de esta saga nos ha dejado muy buen sabor de boca, pero con un juego así de ambicioso y amplio nos habría extrañado que no comenzaran a brotar los bugs. Y así ha sido, aunque en esta ocasión no ha sido muy grave. Nos habéis mandado vídeos en los que los personajes secundarios se quedan girando sobre sí mismos, se congelan en la "T-pose" (la posición con los brazos en T que tiene un personaje por defecto)... ¡Y otros que se atascan en las puertas! No afecta demasiado a las partidas, pero se carga todo el realismo de la aventura...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Gabriel Vich

Eric Guerra

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo sobrevive Lara Croft a los golpes del último Tomb Raider?





Pablo L. Guerrero
"Porque es un saco de Croft-xeo. XDDD"

Leo Rodríguez
"Hmmm. Creo que crearon a Lara Croft a partir de partes de Nokia."

Victor Alejandro Capdevila
"Porque tiene un súper chaleco nano-tecnológico que la hace inmune a todo."

Josh Lucker Sullivan
"Porque es nieta de Chuck Norris, sobrina de Steven Seagal y hermana de Yuri Boyka."

Potro Gómez
"Porque está en la pubertad y a esa edad se puede con todo."



LO MEJOR DEL TIMELINE

Project Sae (Facebook)
"En vuestro reportaje "Fenómeno Fansub", se mencionó nuestro trabajo con *Fatal Frame 4*, pero nuestro nombre no es Project AES, sino Project Sae."

Enrick Jiménez (Facebook)
"Censuran *South Park* por mostrar escenas anales y, en cambio, todos los días muestran escenas de muertos en Kiev o corridas de toros en horario infantil..."

Jacobo Fernández (Facebook)
"Recuerdo cuando, en los juegos, importaban cosas como la historia, la jugabilidad, la BSO... Ahora, todo son resoluciones y fps. Qué pena."

David Jhones (Facebook)
"Vuelve a haber rumores sobre un "remake" de *Final Fantasy VII*. Mi abuela ya me llevaba a la cama con ese cuento cuando era chiquito, hace 30 años."

Danyfs (Twitter)
"Después de haber poseído títulos como el *Sonic* de 2006, el del *Neng de Castefa* o *Britney's Dance Beat*, el juego de *Rambo* no me sorprende nada."

@ddany8 (Twitter)
"Mi Hobby Consolas ha sobrevivido al temporal de lluvia y viento. Tiene alguna herida, pero está a salvo."

Tron (hobbyconsolas.com)
"Estos meses van a ser clave para Wii U, con el increíble *Donkey Kong* ya en la calle y buques insignia como *Mario Kart 8* y *Super Smash Bros*."

Mask_DeMasque (Web)
"Aunque no me guste el rediseño, *Sonic Boom* es una exclusiva de lujo para el combo 3DS-Wii U. La luna de miel entre Sega y Nintendo es evidente."

XLOSTALX (hobbyconsolas.com)
"El de *El Hobbit* es el tercer LEGO que sale en menos de un año, tras el de *Marvel* y el de la *LEGO Película*. Esto es pasarse un poquito, ¿o no?"

Kaos_fer (hobbyconsolas.com)
"Para el reinicio de *Gears of War*, sería interesante ver las Guerras del Péndulo, la historia del padre de Marcus o la creación del Martillo del Alba."

Manzanarius (hobbyconsolas.com)
"El rumor de que *Far Cry 4* se pueda ambientar en el Himalaya suena muy interesante: monjes budistas, templos, cuevas con monstruos, accidentes de avioneta..."



RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

A veces las puntuaciones no son del gusto de todos... otras sí.

A quién seguir



PlayStation Now
Posibles precios para alquiler de juegos en streaming: Uncharted 3: 4,99 €€



Nuevo Assassin´s Creed
Los últimos rumores apuntan a que podría localizarse en Londres y París del siglo XIX.



Archival Disc
El nuevo Blu Ray de Sony podría almacenar hasta 1 TB. Llegará en 2015.

Tendencias

TheLastofUSMovie
#SamsungGalaxy5
TheLastGuardian
FreedomWars
Watch_Dogs
WildStar
MafiaIII
#OnePiece



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Puntuaciones



PuntuaciónCastlevaniaLoS@Enric_Alvarez
El productor de Castlevania Lords of Shadow afirma que "hay que ser ciego o estúpido para darle un 4 a un juego de esta calidad". Esta nota fue dada por la revista inglesa Edge.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Supongo que es duro ver un suspenso después de tanto trabajo. Y es cierto que el juego ha provocado opiniones dispares. Edge se ha distinguido siempre por sus duras puntuaciones, pero también por un criterio un tanto particular que penaliza o favorece a determinados desarrolladores.



RamboTheVideogame@Reef_Entertainment
El juego basado en el popular personaje de cine ha obtenido las peores valoraciones de los últimos tiempos. Su media en Metacritic es de 24 ocupando el último puesto de la lista.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



En este caso la unanimidad es absoluta. Todo el mundo está de acuerdo en que la calidad de este juego es realmente baja. Una interesante franquicia cinematográfica desaprovechada. La pregunta es si se realiza el pertinente control de calidad.

Renacimientos



TombRaider@Darrel_Gallagher
El responsable de los estudios de Square Enix ha revelado que el último Tomb Raider va a superar las 6 millones de copias para convertirse en el juego más vendido de toda la franquicia.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Ya lo he comentado alguna vez, pero es muy meritorio la espectacular manera en la que se ha revitalizado un saga que no hace mucho estaba más muerta que viva. Un tiempo de descanso, una excelente trabajo de desarrollo y una cuidada campaña de promoción han sido la clave de este éxito.



VRheadset@Sony
Cuando leáis está lineas, Sony quizá haya presentado en la Games Developer Conference su casco de Realidad Virtual. Según una fuente de un desarrollador que lo ha probado: "Es superior a Oculus Rift"

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Otro eterno proyecto que siempre ha estado ahí y que finalmente parece que va en serio, sin duda motivado por el excelente recibimiento de Oculus (acordaos de las colas en la MGW). La pregunta es ¿cuándo llegará a los juegos?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR ADESE

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Inazuma Eleven 3: Ogro	3DS	-	1
2	FIFA 14	PS3	8	6
3	Call of Duty Ghosts	PS3	1	4
4	Grand Theft Auto V	PS3	2	6
5	Lightning Returns FF XIII	PS3	-	1
6	FIFA 14	PS4	3	4
7	DKC Tropical Freeze	Wii U	-	1
8	Thief	PS4	-	1
9	Mario Party Island Tour	3DS	-	1
10	Just Dance 2014	Wii	4	3

FIFA 14
El simulador futbolístico de EA Sports está siendo uno de los triunfadores absolutos de la temporada 2013-2014, sobre todo en sus versiones para PS3 y PS4, que no se apean prácticamente ningún mes de la lista de éxitos.

Inazuma Eleven 3: La amenaza del...
La mezcla de rol y fútbol de Level-5 es una garantía de éxito, hasta el punto de auparse a lo más alto del ránking.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 14
2 Call of Duty Ghosts
3 GTA V
4 Lightning Returns FF
5 Call of Duty Ghosts

XBOX 360
1 Minecraft
2 GTA V
3 Call of Duty Ghosts
4 FIFA 14
5 Fable Anniversary

PS4
1 FIFA 14
2 Thief
3 Tomb Raider
4 Battlefield 4
5 Pikmin 3

XBOX ONE
1 Plants vs Zombies GW
2 Thief
3 Tomb Raider
4 Battlefield 4
5 Ryse: Son of Rome

Wii U
1 DKC Tropical Freeze
2 Super Mario 3D World
3 Zombi U
4 Assassin's Creed III
5 Wii Party U

3DS
1 Inazuma Eleven 3: Ogro
2 Mario Party Island Tour
3 Animal Crossing New L.
4 Pokémon Y
5 Pokémon X

PS VITA
1 FIFA 14
2 Invizimals: La Alianza
3 La LEGO Película
4 Dragon Ball Z: Battle...
5 Call of Duty Black Ops...

PC
1 WoW: Mists of Pandaria
2 Los Sims 3: Disco...
3 World of Warcraft 5.0
4 StarCraft 2: Heart of...
5 StarCraft 2: Wings of...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 17 al 23 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Knack PS4
2 Yakuza: Ishin PS3
3 Yakuza Ishin PS4
4 Dragon Quest Monsters 2: Iru to Ruka... 3DS
5 Kuroko's Basketball: Miracle Game 3DS
6 Youkai Watch 3DS
7 Killzone Shadow Fall PS4
8 Battlefield 4 PS4
9 Kirby Triple Deluxe 3DS
10 Donkey Kong Country Tropical Freeze Wii U

Knack. El juego de Sony Japan se convirtió en el más vendido del estreno de PS4 en Japón, con 320.000 copias. *Yakuza Ishin* también colocó más de 200.000 copias entre sus dos versiones.

En EE.UU.

Del 16 al 22 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Donkey Kong Country Tropical Freeze Wii U
2 La LEGO Película Xbox 360
3 Minecraft Xbox 360
4 Lightning Returns Final Fantasy XIII PS3
5 La LEGO Película PS3
6 Call of Duty Ghosts Xbox 360
7 Grand Theft Auto V Xbox 360
8 Grand Theft Auto V PS3
9 Call of Duty Ghosts PS4
10 Bravely Default 3DS

Donkey Kong Country Tropical Freeze. El gorila más famoso del mundo, con permiso de King Kong, ha cautivado en Estados Unidos con uno de los juegos más desafiantes del año.

En Gran Bretaña

Del 16 al 22 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 La LEGO Película Xbox 360
2 Minecraft Xbox 360
3 La LEGO Película PS3
4 Donkey Kong Country Tropical Freeze Wii U
5 FIFA 14 Xbox 360
6 Call of Duty Ghosts Xbox 360
7 FIFA 14 PS4
8 Grand Theft Auto V Xbox 360
9 Grand Theft Auto V PS3
10 LEGO Marvel Super Heroes Xbox 360

La LEGO Película. Las míticas figuras son una garantía. Entre el juego de la película y el de los superhéroes de Marvel, han sido protagonistas indiscutibles en las islas británicas.

La cifra



6.000.000 es la cantidad de **PS4** que se han vendido en todo el mundo, tras su gran estreno en Japón.



SUPER
DKC TRO

¡Consigue estos alucinantes pre

1 Megapack



Wii U

+New Super Mario Bros U y New Super Luigi U


DKC Tropical Freeze


Super Mario 3D World


The Legend of Zelda Wind Waker HD

CONCURSO
PICAL FREEZE

mios con el nuevo juego de Donkey y Nintendo!



4 Packs



Wii U
+New Super Mario Bros U y New Super Luigi U

+ DKC Tropical Freeze



10 JUEGOS
Donkey Kong Country Tropical Freeze



PARTICIPA AQUÍ

hobbyconsolas.com/concursos/donkey

HOBBY CONSOLAS



NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC

Watch Dogs, a la venta el 27 de mayo

Ubisoft ha revelado la fecha de lanzamiento y otros muchos datos de su esperado *sandbox*, como el estado de la versión de Wii U o la inclusión de multijugador online. Pero no se libra de la polémica...

En octubre del año pasado, un mes antes de su lanzamiento, Ubisoft decidió retrasar el esperado *Watch_Dogs* para mejorar las cualidades de su sandbox. Seis meses en los que el estudio de Montreal ha trabajado en diversos aspectos, como evitar que el juego fuera repetitivo (se han añadido más hacks con el móvil y rutinas de Inteligencia Artificial) y se han pulido muchos más aspectos (jugables, de control o incluso las escenas de vídeo), todo para conseguir que una experiencia de juego más profunda.

También han confirmado que *Watch_Dogs* ofrecerá variados modos online, como un modo libre en el que hasta 8 jugadores podrán recorrer a sus anchas Chicago, carreras online para hasta 8 jugadores o el más original "hacking online" un modo 1 vs 1 en el que habrá cierto elemento de invasión en la partida de otro jugador (como en *Dark Souls*) al que tendremos que dar caza usando las habilidades de hackeo. Incluso la app de acompañamiento tendrá un modo multijugador 1 vs 1. Habrá más modos, como uno llamado "descifrado", para un mínimo de 3 jugadores... pero no hay más datos. En cuanto a la versión de Wii U, la única que aún no tiene fecha de lanzamiento (aunque podría ser durante 2014), está siendo realizada por Ubisoft Bucarest, y tendrá exactamente el mismo contenido jugable. El estudio Montreal ha confesado que están asombrados con el trabajo que están realizando con esta versión y que exprimirá al máximo el gamepad.

Todas estas novedades no han sido capaces de apagar otro de los fuegos que se ha avivado con el último trailer del juego: un supuesto bajón en la calidad gráfica, que aleja aún más el juego respecto a lo visto en su debut en el E3 de 2012 (que corría sobre un PC) o en el de 2013 (versión PS4). Polémicas aparte, ya queda menos para salir de dudas: en dos meses os podremos confirmar si cumple todo lo que prometía...

LOS 6 MESES DE RETRASO SE HAN EMPLEADO EN MEJORAR Y PULIR ASPECTOS Y EVITAR QUE SE HICIERA REPETITIVO...



CHICAGO estará dividido en zonas, cada una con un cuartel ctOS cuya CPU tendremos que piratear para poder hackear...

CARRERAS PARA 8, un modo 1 vs 1 en el que invadimos el "mundo" de otro jugador... *WD* tendrá variados modos online.

MÁS OPCIONES DE HACKEO y rutinas de IA son algunas de las opciones que se han añadido en este tiempo extra.

LA VERSIÓN DE Wii U es la única sin fecha. La conversión corre a cargo de Ubisoft Bucarest, que espera tenerla lista en 2014...

PRÓXIMOS ESTRENOS **CINE**

El cine le tira los tejos a los videojuegos

Os presentamos las próximas películas basadas en videojuegos que están en proceso de producción. ¿Serán grandes adaptaciones o se masca la tragedia?

THE LAST OF US

■ **Director** Sam Raimi ■ **Productora** ScreenGems ■ **Estreno 2016**

EL DIRECTOR CREATIVO DEL JUEGO, Neill Druckmann ha confirmado que se encargará de escribir el guión de *The Last of Us* (aún en periodo de preproducción). Y las buenas noticias no terminan ahí; apenas dos días después de que se registrase el proyecto, **Sam Raimi** (director de la primera trilogía de Spider-Man y de Posesión Infernal) anunció que se encargaría de producir -y quizá dirigir- la cinta, cuyo estreno está previsto para 2016.

ScreenGems, que ya probó suerte con las películas basadas en videojuegos con la saga *Resident Evil*, será la encargada de la distribución... y ya no se sabe más, sólo una quiniela de grandes actores que podrían interpretar los papeles de la pareja protagonista.

¿SERÁN ESTOS LOS ACTORES? Aún no se ha confirmado la pareja protagonista, pero entre los nombres que se barajan, nuestros favoritos son **Hugh Jackman** como Joel y **Ellen Page** como Ellie.

OTRAS PELÍCULAS CONFIRMADAS



ANGRY BIRDS también llegará a los cines en 2016, como película de animación producida por Rovio y Sony. Dirige Clay Kaytis.



RESIDENT EVIL tendrá una nueva entrega en 2016, dirigida por Wes Anderson y protagonizada, una vez más, por Mila Jovovich.



DEUS EX HUMAN REV. se encuentra en desarrollo, pero aún no se ha confirmado ninguno de los nombres implicados en el proyecto.







AGENTE 47

Director Aleksander Bach ■ Productora Fox ■ Estreno 2015

REINICIO DE HITMAN EN EL CINE con Rupert Friend como el Agente 47 y Zachary Quinto en el papel de John Smith. Ya están inmersos en el rodaje en Berlín y su estreno está previsto para el año próximo. Inicialmente, Paul Walker estuvo propuesto para 47.

NEED FOR SPEED

Director Scott Waugh ■ Productora Dreamworks ■ Estreno 2014

AARON PAUL Y DOMINIC COOPER son dos rivales que cruzan EE.UU. al volante de espectaculares coches mientras evitan a la policía. Persecuciones espectaculares que heredan el sabor de las primeras entregas de The Fast and the Furious.





HEAVENLY SWORD

Director Gun Ho Jang ■ Productora AZ Works ■ Estreno 2014

UNA CINTA DE ANIMACIÓN basada en el juego de PS3 desarrollado por Ninja Theory. Cuenta con las voces de Thomas Jane como Loki, Alfred Molina como Bohan y Anna Torv, que ya hizo el papel de Nariko en la versión original del juego.

RATCHET AND CLANK

Director Jericca Cleland, Kevin Monroe ■ Productora Sony ■ Estreno 2015

GRAN PARTE DEL EQUIPO DE INSOMNIAC que desarrolló el juego se encuentra implicado en esta película de animación, que contará con las voces de James A. Taylor, David Kaye y Jim Ward. El guión es de TJ Fixman, que también escribió los juegos.





WATCH_DOGS

Director Sin Confirmar ■ Productora Sony Pictures ■ Estreno 2016

UBISOFT Y SONY PICTURES anunciaron el verano pasado que habían llegado a un acuerdo para rodar la película basada en el juego. Los encargados de la supervisión serán Minghella y Sam Dickerman, no se conocen más detalles.

ASSASSIN'S CREED

Director Sin Confirmar ■ Productora Ubisoft Motion Pictures ■ Estreno 2015

MICHAEL FASSBENDER protagonizará la primera película de Ubisoft, escrita por Scott Frank y Michael Lesslie (quienes trabajaron en Minority Report y Lobezno Inmortal). Aún no hay director confirmado, aunque está en preproducción.

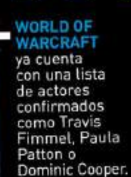
PRODUCCIONES ABANDONADAS



BIOSHOCK El proyecto de Gore Verbinski (Piratas del Caribe, The Ring) se desechó después de mostrarse unos prometedores bocetos de producción.



METAL GEAR SOLID Pese a que Hideo Kojima y David S. Goyer se involucraron en el proyecto, la película basada en esta saga nunca llegó a salir adelante.



WORLD OF WARCRAFT ya cuenta con una lista de actores confirmados como Travis Fimmel, Paula Patton o Dominic Cooper.



SPLINTER CELL en la gran pantalla tendrá como protagonista a Tom Hardy, en la piel del agente de la NSA Sam Fisher.



SLY COOPER dará el salto a la gran pantalla en 2016. Por supuesto, será una película de animación con más detalle que en el juego de Sucker Punch.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Sobre la nueva generación

Ya han pasado 4 meses desde que se lanzaron PS4 y Xbox One. Un lapso de tiempo en el que, pasada la euforia y alegría inicial, ya es posible hacer balance y ver lo que no ha sido "tan bueno" con más claridad, más allá de la llamada "guerra de los 1080p y los 60fps".

Si empiezo por PS4, sigue necesitando un "pepino" en su catálogo. Claro que hay cosas interesantes, como *Ground Zeroes* (que a mi me está gustando bastante, aunque sea "breve"), pero por hacer una equivalencia, sigue careciendo de un *Titanfall* o un *Forza 5*.



TITANFALL es uno de los primeros grandes refuerzos en el catálogo de XO.

En el campo digital arrastran los problemas del pasado (precios altos, DLC...) añadiendo un cambio en la activación de sistemas en PSN. Comparto la cuenta con mi mejor amigo y ahora no podemos jugar los 2 online a mis juegos. Se llenaron la boca diciendo que el DRM sería como en PS3, pero es tan restrictivo como en Vita. Y ese exceso de control, no me gusta. Ni lo "capado" que está lo multimedia o no poder consultar los trofeos offline en PS4...

Por su parte, XO sigue "luchando" para mejorar la resolución nativa de los juegos, algo que quizá requiera volver atrás y revisar el software de sistema y "aligerarlo" para ganar memoria extra, entre otras cosas. O incluso la instalación de los juegos en el disco duro. ¿No hubiera sido mejor esperar un poco y lanzar las consolas sin estas limitaciones?

NUEVOS DATOS Wii U - 3DS

El nuevo Smash Bros toma forma

Os ofrecemos un pequeño repaso a las últimas novedades del próximo ***Super Smash Bros.***, previsto para este año en Wii U y 3DS. Little Mac, de la saga *Punch-Out!!*, se une a la pelea.

El lanzamiento de un nuevo *Super Smash Bros.* se vive con intensidad en la comunidad nintendera. Siempre hay muchísimos contenidos que anunciar, y Nintendo ofrece poco a poco los datos de personajes, escenarios, ítems y otras cosas durante los meses anteriores a la salida del juego.

Es el caso de la nueva entrega, que será la primera en alta definición (en Wii U) y la primera en una consola portátil (en 3DS). El juego está siendo desarrollado en colaboración entre Sora Ltd. (la compañía de Masahiro Sakurai, creador de esta saga y de Kirby) y Bandai Namco, bajo supervisión de Nintendo. Cada día, de lunes a viernes, el propio Sakurai sube una nueva imagen del juego a Miiverse (podéis revisarlas en **smashbros-miiverse.com**), y a través de este material y de los anuncios del Nintendo Direct estamos conociendo un montón de datos que cada vez nos hacen suspirar más por el juego. Hace unas semanas Nintendo confirmó a un nuevo debutante en la saga: Little Mac, de *Punch-Out!!*. Es el quinto luchador nuevo que presentan tras Mega Man, el Aldeano de *Animal Crossing*, la Entrenadora de *Wii Fit* y Estela. De entre los viejos conocidos que vuelven, los últimos anunciados han sido Diddy Kong y el Pokémon Lucario. Además, hemos visto nuevos ítems como el hada embotellada de los *Zelda* para recuperar salud y el submarino de *Steel Diver* para lanzar torpedos.

Aún no tenemos fecha concreta para este nuevo *Super Smash Bros.*, pero el juego sigue previsto para este año.

LITTLE MAC ES EL QUINTO DEBUTANTE QUE HA ANUNCIADO NINTENDO HASTA AHORA

24... Y SUMANDO

De momento hay 24 personajes confirmados (5 de ellos nuevos). *Brawl* (Wii) tuvo 35, así que damos por hecho que aún quedan más de diez por anunciar.

MARIO será un luchador equilibrado, como es habitual

LINK contará con recursos como espada, arco, bombas y escudo

DONKEY KONG volverá a ser uno de los mayores pesos pesados del juego

SAMUS, de *Metroid*, podrá disparar y convertirse en morfosfera



DIDDY KONG es el último personaje confirmado hasta la fecha. ¿Quiénes quedarán por anunciar?

LITTLE MAC, boxeador de la saga *Punch-Out!!* (NES, Super NES, Wii) será uno de los nuevos luchadores.

Peleando también en 3DS

LA VERSIÓN PORTÁTIL no será una simple adaptación, sino que tendrá una personalidad propia. Su estilo visual será distinto, y apostará por unos trazos más marcados y un aspecto tipo cómic. Además, tendrá escenarios diferentes, inspirados por multitud de juegos de las portátiles de Nintendo.

FOX volverá a hacer uso de su habitual pistola láser y otros ataques

BOWSER será otro peso pesado, lento pero fuerte, y escupirá fuego

PIT vuelve tras cautivarnos en Brawl y en *Kid Icarus: Uprising*



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

¡Viva, Shenmue III se ha anunciado! O no...

Son las cosas del "diferido": cuando estoy escribiendo esto, falta una semana para que Yu Suzuki, el creador de *Shenmue*, dé una conferencia sobre la trayectoria de la saga. Ahora bien, para cuando lo leáis, el evento habrá tenido lugar. Como si esto fuera un "elige tu propia aventura", pasad a la opción adecuada:

Opción A: Ha confirmado que *Shenmue III* está en camino. ¡Bien, lo sabía! ¡No hay que perder la fe! Comienza una nueva y emocionante aventura para los jugones. Comparto la opinión de que los dos primeros fueron los mejores juegos de la Historia y su regreso puede suponer todo un revulsivo para SEGA.



LEE SEGÚN PROCEDA: a: ¡Ryo regresa! b: Ryo se marcha para no volver...

Opción B: No ha dicho nada sobre *Shenmue III*. ¡Nooo, lo sabía! ¡Si es que es mejor no albergar falsas esperanzas! Por lógica, no tenía sentido apostar por un proyecto carísimo, que llevaría años de trabajo y que podría no devolver económicamente lo invertido. Mejor haceos a la idea: *Shenmue III* no llegará.

¿Sabéis qué es lo mejor? Que puede que ninguna de las dos opciones sea correcta. Es lo fastidioso y lo apasionante de este sector: que la realidad cambia a cada día. Terminad de leer rápido esta columna, porque seguramente mañana sea papel mojado.

LOS ESPORTS están en auge. Podéis saberlo todo sobre ellos en Hobbyconsolas.com

BIENVENIDO A NUESTRA PÁGINA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONALES



La actualidad de los eSports

Hobby Consolas estrena un site exclusivo dedicado a los *eSports,* en el que trataremos toda la actualidad sobre los videojuegos profesionales. ¿Sabéis de qué se trata?

→ **¿QUÉ SON LOS E-SPORTS?** Son partidas competitivas de juegos como *Call of Duty, FIFA, League of Legends, DOTA 2*... que se juegan en un ránking. Los mejores equipos llegan a divisiones profesionales.

→ **¿DÓNDE SE PUEDEN VER?** Los partidos se retransmiten en directo a través de streaming. Los más interesantes de cada jornada (y cada liga) están desde ahora mismo en **www.hobbyconsolas.com/e-sports**.

→ **Y YO, ¿PODRÍA COMPETIR?** Cualquiera puede apuntarse en una de las ligas nacionales o europeas y comenzar a jugar para conseguir una buena posición en el ránking. Así tendrás acceso a la ronda de fichajes de los grandes equipos profesionales.

→ **¿CUÁNTO SE GANA?** Los mejores jugadores del mundo cobran como auténticas estrellas del deporte. Depende de las competiciones y los patrocinadores... pero no es fácil llegar a la cima.

→ **¿EN QUÉ PLATAFORMAS SE JUEGA?** Depende del juego y la liga, pero se puede competir en PS3, Xbox 360, Xbox One y PC, por el momento.

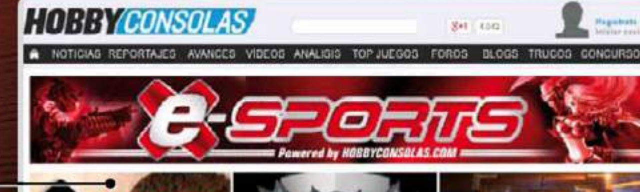
→ **¿CUÁNDO PODRÉ CONSULTAR LA WEB?** Ya está disponible, con constantes actualizaciones y los vídeos más espectaculares. Pronto se irá actualizando con más contenidos y sorpresas. Y también podéis participar en sus foros o seguir la actualidad a través de la cuenta de Twitter. Bienvenidos al próximo nivel, bienvenidos a los e-Sports en Hobbyconsolas.com

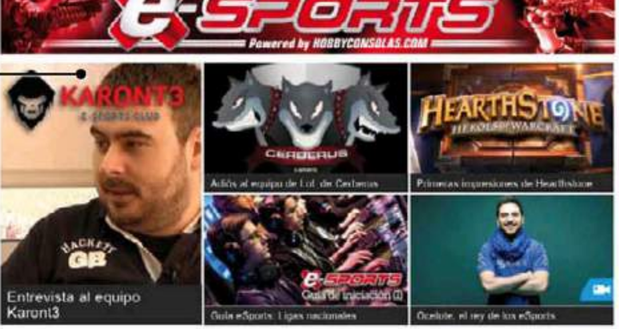
ASÍ ES NUESTRA PÁGINA DE E-SPORTS

Esto es una pequeña muestra de todo lo que puedes encontrar en nuestro site dedicado www.hobbyconsolas.com/e-sports ¡Y continuamos añadiendo nuevas funciones cada semana!

HOBBYCONSOLAS

NOTICIAS REPORTAJES AVANCES VIDEOS ANALISIS TOP JUEGOS FOROS BLOGS TRUCOS CONCURSOS





DESTACADOS Las últimas noticias y reportajes, destacados por su actualidad o por su relevancia, con la imagen de Hobbyconsolas. El sistema de navegación más espectacular e intuitivo en nuestra sección más novedosa.

CLASIFICACIONES









LIGAS Acceso a la página oficial de las principales ligas y a las clasificaciones de la categoría profesional en cada juego y competición.

VÍDEO



VÍDEOS Conectamos en directo con los principales "streaming" y ofrecemos las repeticiones de los mejores partidos. Además, destacamos los vídeos más recientes de nuestro site (gameplay, trailer, tertulias y mucho más).

En la IEM xPeke quiere 'llegar a ser una leyenda'

Entrevista al equipo Karont3

La nueva física de World of Tanks

TODA LA ACTUALIDAD eSports



eSports: resultados de los partidos 9/03/2014

Lgend deja Giants!: "No creo que siga jugando"

ACTUALIDAD Las últimas noticias del mundillo, tratadas con el rigor y el desenfado de Hobbyconsolas. Con vídeos, entrevistas...



eSTAR Aquí encontrarás todos los capítulos de la Academia eStar, una especie de Operación Triunfo de los juegos profesionales.

La Academia



PRÓXIMOS PARTIDOS

AGENDA Os mostramos los próximos partidos de las principales ligas, para que no os perdáis vuestra competición favorita. Nuestro calendario se actualiza todos los días.

Twitter



TWITTER Y FOROS exclusivos, Blogs de los principales equipos... las redes sociales se ponen al servicio de nuestro site de eSports. Puedes seguirnos en la cuenta **@eSportsHC.**

Head shot



por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

La batalla de los eSports

Mi primer contacto con los juegos profesionales se produjo hace unos años, cómo no, gracias a **Call of Duty.** Tuve la suerte de acompañar a los miembros del equipo **Pain Gaming** en la final mundial de **Call of Duty Modern Warfare 3**, en el COD XP de Los Angeles. En aquel momento supe que los **eSports** se iban a convertir en algo muy grande.



LA FINAL DE MODERN WARFARE 3 en el evento COD XP celebrado en Los Angeles.

Unos años después -con mucho trabajo de por medio- estoy orgulloso de presentar nuestro site dedicado a la competición profesional. **Hobbyconsolas.com/e-sports** es un diario deportivo, donde además de poder ver la competición en directo se puede seguir la actualidad de los clubes, y los cruces de declaraciones que acompañan a casi todas las competiciones. Y, por qué no, discutir sobre nuestros favoritos en el foro (prohibido apostar).

Si hace unos años todos nos queríamos convertir en redactores de **Hobbyconsolas** (y algunos lo conseguimos), creo que el objetivo de muchos jugones actuales es convertirse en profesionales. Pero ya os adelanto que no es un camino fácil. Como los **deportistas de élite**, los competidores de eSports necesitan unos niveles de concentración y disciplina (la habilidad con el mando se da por supuesta) muy exigentes. Ojalá muchos de los que me estéis leyendo ahora tengáis la oportunidad de comprobarlo en el circuito profesional.

LANZAMIENTO ESPAÑA

LA MICROCONSOLA ANDROID ES TAN PEQUEÑA COMO POTENTE

Ouya, la consola Android, llega a las tiendas físicas

Uno de los proyectos kickstarter más exitosos ya está disponible en tiendas de España, permitiendo que mucha más gente pueda hacerse con la popular microconsola Android.

Hasta ahora solo se podía comprar por Internet, pero el acuerdo de distribución con Badland Games ha facilitado que Ouya, la microconsola Android, se pueda encontrar ya en las principales tiendas y cadenas españolas a un precio de venta recomendado de 99,99 €.

Ouya es un interesante proyecto que nació a finales de 2012 y que, en marzo de 2013, consiguió financiación a través de Kickstarter (de hecho, consiguió 9 veces más de la cantidad requerida, casi 8,5 millones de dólares), llegando las primeras unidades finales en junio de ese mismo año. En su interior cuenta con un Quadcore y un chip Tegra, por lo que es capaz de mover aplicaciones "exigentes", sin olvidar que es capaz de descargar y hacer streaming de todo tipo de contenidos.

Su filosofía abierta permite que cualquier comprador de la consola actúe además como editor de sus propios juegos (pagando aparte un licencia de desarrollador), además de tener un requisito adicional más: todos y cada uno de los juegos que se publican en la tienda deben tener un elemento "gratuito". Puede ser que el juego sea gratis "per sé", que puedas descargar el título sin coste y tenga compras "in-app" o que tenga una demo. El caso es que, antes de comprar, se pueda probar. Una buena idea, ¿no?

ALGUNOS DE LOS TÍTULOS DISPONIBLES EN OUYA



ARENA OF HEROES. Es un juego de combate táctico en tiempo real, también disponible en PC e IOS, que ofrece juego cruzado entre las 3 versiones (podemos iniciar sesión con nuestra cuenta en cualquiera).



BEAST BOXING TURBO. Un divertido juego de boxeo, en la línea del genial *Punch Out*, pero que nos enfrenta a todo tipo de criaturas. También está disponible en PC (Steam), Mac y dispositivos IOS (iPhone e iPad).



RUSH BROS. Un juego de carreras y plataformas, para 1 ó 2 jugadores (competitivo local u online), en el que hay power ups y el entorno reacciona a la música (podemos usar nuestros mp3). Disponible también en PC.

LANZAMIENTO PS4 - PC

Acción con sabor a Metal Slug y Borderlands

El 2 de abril llegará a PSN y Steam Mercenary Kings, un atractivo indie que "homenajea" a dos grandes de la acción.



Tribute Games, un estudio independiente de Montreal especializado en arte pixelado y juegos que beben de los clásicos de los 8 y 16 bits -pero puestos al día-, ya tienen casi a punto su segundo juego, *Mercenary Kings*, tras remozar el estilo de Arkanoid con *Wizorb*.

En esta ocasión rendirán homenaje al clásico de SNK *Metal Slug*. Y es que Mercenary Kings es el nombre de un grupo de soldados de fortuna que hará lo que debe para acabar con las fuerzas hostiles de CLAW, quienes han tomado una isla con un misterioso laboratorio. En su desarrollo no faltarán niveles repletos de enemigos, enormes jefes finales y, por supuesto, tiros a mansalva. Todo con una adorable estética pixelada a cargo de Paul Robertson, el artista de *Scott Pilgrim vs The World*. Y no solo eso. *Mercenary Kings* añadirá también un toque *Borderlands*: contaremos con distintos personajes especializados en área diferentes y, además, será posible fabricar todo tipo de armas y protecciones con los materiales que recojamos. Ah, y añade multijugador para 4 online o a pantalla partida. ¿Pinta bien o no? *

MERCENARY KINGS promete ser un torrente de acción con sabor a clásico y opciones "actuales", como un multijugador para cuatro...

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 - VITA ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: Ya disponible

LOS ASTROS DEL MANGA SE "ARREMANGAN"

J-STARS VICTORY VS

La mítica publicación de manga Shonen Jump cumple 45 años... y para celebrarlo, ¿qué mejor que reunir a personajes míticos de su historia para que se lien "a palos"?

■ **DESARROLLADO POR BANDAI NAMCO** para PS3 y PS Vita, *J-Stars Victory Vs* es un juego de lucha que, en gran medida, recuerda a *Super Smash Bros*, con combates para hasta 4 luchadores en equipos de 2 (aunque también hay modos 1 vs 1). Se trata de un crossover que mezcla personajes de algunos de los mangas más exitosos que se han publicado en la mencionada revista Shonen Jump, desde Dragon Ball a One Piece o Bobobo, pasando por Hokuto no Ken, Saint Seiya, JoJo's Bizarre Adventure o YuYu Hakusho. De hecho, estas "mezcolanzas" no son un fenómeno nuevo para la editorial: en 2005 y 2006 auspició un par de juegos similares con Nintendo, *Jump Super Stars* y *Jump Ultimate Stars*, ambos juegos de lucha 2D para DS y ambos inéditos en España por problemas de licencias...

En total, *J-Stars* ofrecerá 39 personajes jugables y 13 de apoyo (que solo aparecerán para echarnos una mano), repartidos entre un total de 32 series distintas, algunas de ellas inéditas en España. Con nuestro personaje podremos realizar sus golpes más característicos, entre los que se encuentran combos tanto de golpes físicos como ataques de energía, técnicas de zona o ataques finales, con los que cada personaje hará referencia a su técnica o transformación más emblemática. Vamos, un sueño para los fans de cada serie.

→ **J-STARS OFRECERÁ ADEMÁS MECÁNICAS YA VISTAS** en otros juegos de lucha, como poder movernos con libertad por los entornos 3D o tener que esperar un determinado tiempo para que un enemigo o aliado caído regresen a la pelea. O que, para ganar un combate, tengamos que rellenar las 3 secciones del indicador que aparece en la parte superior de la pantalla, llenando una sección cada vez que conseguimos dejar KO a un enemigo.

Todo con un diseño gráfico muy fiel a los mangas, que respeta la línea visual de cada serie. El juego se puso a la venta el 19 de marzo y, como era de esperar, aún no hay noticias sobre un posible lanzamiento fuera de Japón... aunque viendo lo que está haciendo Bandai Namco -como lanzar *JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle* en Europa-, no lo descartaríamos por completo.



NARUTO, GOKU, KEN... y otros 36 personajes de 32 series están disponibles en este juego de lucha con combates 2 vs 2 y 1 vs 1.

SHONEN JUMP, CUNA DE ÉXITOS MANGA



EL 2 JULIO DE 1968 comenzó a publicarse el semanario de manga más exitoso de Japón, Weekly Shonen Jump, una antología que de forma semanal recoge capítulos de mangas orientados a los varones jóvenes, que posteriormente son recopilados en volúmenes "tankōbon" de unas 200 páginas. Su momento de mayor gloria fue entre 1985-1995, donde de forma semanal se vendían 6,5 millones de ejemplares. Actualmente vende 2,7 millones de ejemplares a la semana.



PARA GANAR EL COMBATE debemos rellenar el indicador "Win", dividido en 3 partes. Cada vez que logramos un KO, llenamos una.



CADA PERSONAJE cuenta con sus principales técnicas, desde ataques físicos a ataques de energía y al menos un ataque "final".

MEISUKE NUENO, de "Jigoku Sensei Nube" (Profesor del Infierno Nube) es uno de los luchadores disponibles.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Konichiwa "next gen"! El pasado 22 de febrero, Japón saltó a la nueva generación. Y, a pesar del tiempo (hubo una gran nevada poco antes) y de un arranque flojo, PS4 está agotada. El juego más vendido, que ya ha superado las 370.000 copias, fue *Knack* (se incluyó en bundle con la consola), seguido de *Ruy Ga Gotoku Ishin*, con más de 200.000 copias acumuladas.



→Ground Zeroes se ha censurado en Japón. A diferencia de la versión occidental, una de las escenas del final de la misión principal será modificada debido a sus altos niveles de gore y violencia. En dicha escena, vemos una intervención quirúrgica urgente -y sin anestesia- para extraer un paquete explosivo del estómago de un personaje. Una escena tan cruda como explícita...

→Tales of Zestiria será la siguiente entrega de la exitosa saga *Tales of*, tal y como acaba de anunciar Bandai Namco con motivo de la celebración, en 2015, del 20º aniversario de la saga. Su historia se centrará en la historia del joven guerrero Sly, la princesa -aunque un poco "marimacho" Alicia y Mikurio, el guardian del cielo que es invisible para todos menos Sly. Será exclusivo de PS3 y, por primera vez en la saga, el anuncio ha confirmado el lanzamiento también en USA y Europa.



aquíTokio



→Los remakes para Vita no son algo exclusivo de occidente. Allí pronto se va a lanzar *God of War Collection* para Vita, mientras que aquí las dos primeras entregas de J-RPG de PS3 *Hyperdimension Neptunia* ya han desembarcado en la portátil, con el apellido ReBirth 1 y 2 (el primero llegó en octubre de 2013, y el segundo lo acaba de hacer este mes).



→The Guided Fate Paradox, el RPG de Nippon Ichi que llegó a Europa el pasado octubre, ya tiene secuela en Japón. Se llamará *TGFP Thesis*, será exclusivo de PS3 y llegará en julio. Contará con un sistema de combate simplificado -tras escuchar las quejas del primero-, mazmorras aleatorias y unas decisiones morales más profundas: habrá incluso varios finales según quien viva o muera.



→Y para terminar, una buena noticia para los otakus. XSEED Games acaba de confirmar que este mismo verano llegará a los EE.UU. un éxito reciente de PS3 y Vita en Japón: *Akiba's Trip 2*. Llegará bajo el título *Akiba's Trip: Undead & Undressed*, pero manteniendo su mecánica intacta, es decir, tendremos que quitar la ropa a los Synithisters, una especie de vampiros, para vencerlos exponiendo su cuerpo a la luz del sol. Llegará sin censurar.



El blog de Kagotani

El complicado destino de Titanfall

La beta de *Titanfall* ha sido un bombazo. ¡Qué juego! Tiene el ritmo de un arcade, está bien diseñado y pensado, e incluye mechas a la manera... japonesa. Es como llamar a un Mobile Suit sobre el terreno y partir hacia una batalla entre la Federación y Zion en alguna colonia espacial. Todos mis amigos japoneses que han participado en la beta están emocionados. Sin embargo, al mismo tiempo están frustrados porque sabemos que el juego no causará el impacto que se merece en el mercado japonés. La receta tiene todos los ingredientes para triunfar... pero no cuenta con una plataforma que la lleve hasta el paladar de los usuarios.



Aquí el juego en PC es minoritario por muchas razones. Entre ellas mencionaría la falta de espacio o la diferencia en estilo de vida: hace falta un escritorio y usar un ratón, lo que no es muy cómodo si haces una vida japonesa en el suelo. El juego en PC también es caro en comparación con las consolas. Si hablamos de estas, y dado que es una exclusiva de Microsoft, tenemos que referirnos a Xbox 360. No, Xbox One ni siquiera ha sido anunciada aquí, así que estamos limitados a 360. Muchas tiendas a lo largo y ancho de Japón han decidido no vender más la consola, así que solo la puedes encontrar en algunos sitios importantes de algunas pocas ciudades. Se ha vuelto un artículo casi limitado a Amazon.

« A LA GENTE LE GUSTARÍA TITANFALL, PERO SOLO PUEDEN JUGARLO EN 360, CON LO QUE SU ÉXITO SERÁ LIMITADO »

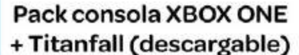
O sea, que a la gente le gustaría jugar a *Titanfall*, pero no podrán hacerlo a menos que tengan una Xbox 360, con lo que el juego va a tener un éxito limitado, y es una pena. Cualquier anuncio sobre Xbox One no cambiará mucho la situación, porque hay pocas opciones de que la nueva consola de Microsoft lo haga mejor que las dos anteriores Xbox (lo que no significa que sea un mal hardware). Me encantaría que ocurriese y que la gente viera Xbox desde un ángulo distinto, pero las posibilidades son escasas, por no decir nulas. Al final, nos gustaría tener una versión arcade, que nunca llegará.

Nos conformaríamos con un Titanfall Café, algo que es bastante común en Japón. Es frecuente tener un Dragon Quest o Bio Hazard Café abiertos durante un periodo de tiempo limitado. También los hay que duran más, porque están pensados para promocionar marcas como Alienware, que tiene su propio café en Akihabara. O puedes encontrar una esquina de un salón recreativo dedicada a un juego o una franquicia, ya sea para vender productos relacionados o, como fue el caso de Gundam Senjo no Kizuna, para que los equipos esperen su turno. En cualquier caso, sería fantástico tener un Titanfall Café o un espacio *Titanfall* donde los japoneses pudieran disfrutar del juego. Quizá eso convencería a algunos para gastar y continuar la diversión en casa...

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Pack consola XBOX ONE + Titanfall (descargable)





499€

Titanfall XBOX ONE



Llévate los 2 por 99€

62,90€

Disponible para XBOX 360 27/03 por 59,90€

Mando inalámbrico XBOX ONE Ed. limitada Titanfall



59,90€



20% de descuento en todas las suscripciones XBOX Live Gold

Pack consola PS4 500 Gb + inFAMOUS SECOND SON



449€

inFAMOUS SECOND SON



59,90€

Pack consola Android OUYA + mando + vale regalo 10€ para descargas en tienda OUYA



Consulta disponibilidad en tienda

99€

Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS4 o XBOX ONE



26,90€

Disponible para PS3 o XBOX 360

Diablo III Reaper of Souls



36,90€

A la venta el 25/03

Final Fantasy X / X-2 HD Remastered PS3 o PSVITA



34,90€

Yoshi´s New Island NINTENDO 3DS



34,90€

@CarrefourTec



Compra ahora en nuestra tienda Online





BAT ARKHAM

Rocksteady Studios, el estudio que consagró la saga *Arkham* como la mejor serie de juegos basada en un superhéroe, regresa para llevar su obra a un nuevo nivel: el que solo pueden ofrecer las consolas de nueva generación. Así pues, preparaos para un Batman pletórico de novedades tanto jugables como técnicas...

Han pasado más de 2 años desde que Rocksteady dejara a medio mundo boquiabierto con el final de *Arkham City*, hasta la fecha el mejor juego de un superhéroe jamás creado. Y, durante este tiempo, el estudio se ha encerrado para trabajar en su nuevo reto: llevar la serie al siguiente nivel. Las limitaciones técnicas de PS3 y Xbox 360 no les permitían ya hacer mucho más, por lo que la única opción era llevar la serie a la nueva generación. Sólo así han podido plasmar todo lo que tenían en mente, como por ejemplo, una de sus asignaturas pendientes desde *Arkham As-*



ylum: incluir por fin el Batmóvil como un elemento jugable central, al que podremos llamar en cualquier momento pulsando un botón (para entrar en marcha e incluso salir despedidos de él para planear y alcanzar un objetivo).

Y no solo eso: introducir el vehículo ha "obligado" a rediseñar Gotham City. Visitaremos una zona nueva del centro de la ciudad, que será 5 veces más grande que la vista en *Arkham City* (y que estará dividida en 3 sectores o "islas", una de ellas con un barrio chino) y sin ningún tipo de tiempo de carga o transición, ni siquiera al acceder a los interiores de los edificios (habrá más que en anteriores entregas). Además, el nivel de detalle de todo será infinitamente más elevado, tanto en modelos como en el entorno. Pero no nos precipitemos, que hay mucho que contar.

→ ARKHAM KNIGHT TENDRÁ LUGAR UN AÑO DESPUÉS DE ARKHAM CITY, con el Joker fuera de juego (nos aseguraron que no saldrá) y el resto de villanos reagrupándose en torno a un nuevo complot para matar a Batman. El Pingüino, Enigma, Dos Caras, Harley Quinn, El Espantapájaros... todos tienen un cometido para hacer salir a Batman de su escondite y darle caza. Lo que aún no sabe Bruce Wayne es que, junto a ellos, hay un nuevo villano que ha sido creado por DC para la ocasión. Se llamará Arkham Knight, pondrá a prueba las habilidades de Batman en muchos frentes, e incluso podría tener alguna similitud con él (de hecho, la demo que ha mostrado Rocksteady concluía con un tipo enfundado en un Bat-traje de aspecto experimental con una A pintada en el pecho, dejando KO a Batman). El maquiavélico plan de los villanos se pone en marcha cuando El Espantapájaros amenaza con explotar las bombas de gas que ha diseminado por la ciudad, lo que provoca una evacuación ▶▶



SOBRE LA SÓLIDA BASE de los primeros *Arkham* se añadirán novedades en todos los frentes: sigilo, combate, gadgets... será el Batman más completo de todos con diferencia.

masiva. Paralelamente, Dos Caras y Pingüino sacan sus matones a la calle para matar a los policías, lo que provoca una llamada de auxilio del comisario Gordon y la puesta en marcha de Batman tras la pista de los matones de El Espantapájaros.

En este contexto, ya se pueden apreciar algunas de las novedades que podemos esperar, como unas avenidas más amplias, para poder circular a placer con el Batmóvil, o grupos de matones provocando revueltas que, en esta ocasión, serán de hasta 50 miembros (4 ó 5 veces más que en *Arkham City*). Y no solo eso: el nivel de detalle de absolutamente todo se ha disparado. Un solo personaje contiene más polígonos que el escenario completo de *Arkham Asylum*. Nuevas tecnologías, como "Apex Cloth Physics" se encargarán de que prendas como la capa de Batman o la gabardina de Gordon se comporten de forma muy real ante los cambios de viento o detalles como el agua de la lluvia que chorrea por los pliegues de la ropa (por cierto, se acabaron las escenas de vídeo pregrabadas, todo es en tiempo real). Incluso es posible apreciar mucho más detalle en los primeros planos, como las arrugas de la piel de los personajes y cómo se mueven de forma natural al hablar.

ROCKSTEADY NO QUIERE HACER EL MUNDO ABIERTO MÁS GRANDE, SINO EL MÁS RICO Y DENSO. SERÁ 5 VECES MÁS GRANDE QUE *BAC*.

→ A LA HORA DE JUGAR TAMBIÉN HABRÁ NOVEDADES, empezando por lo que ofrece el Batmóvil: tiene blindaje antibalas, podemos embestir a los vehículos de los enemigos, disparar (misiles incluidos), activar un turbo y saltar, atravesar barricadas, árboles e incluso las esquinas de los edificios, así como quemar ruedas mientras gira en el sitio para salir pitando en la dirección deseada. Más allá del Batmóvil, también hay mejoras aquí y allá, y aunque algunas pueden no sonar revolucionarias, añadirán más capas a su ya soberbia jugabilidad. Prácticamente todas las mecánicas de *Arkham City* volverán (usar el garfio para catapultarnos, planear... que ahora incluso se podrá realizar tras salir despedido del Batmóvil), pero algunas con modificaciones. Por ejemplo: mientras planeamos podremos utilizar nuestro lanzacabos para unir dos puntos y tender una cuerda por la que andar o hacer tirolina. Además, todos los gadgets arrojadizos, como los Batarangs, podrán usarse mientras estamos planeando.

En tierra firme, prácticamente todos los gadgets podrán usarse en combate, algunos de ellos con nuevos usos, como los batarangs que, junto a un backflip (salto hacia atrás) en el momento justo, podrán dejar KO a un enemigo. Tampoco faltarán

EL BATMOVIL ENTRA EN JUEGO

Diseñado para ser el mejor coche incluido nunca en un juego, el Batmóvil está compuesto por cientos de miles de polígonos, texturas y shaders, con un nivel de detalle que apenas podría manejarlo una Xbox 360 (si fuera un juego, sin nada más). Su presencia consume 160 megas fijos en la memoria de la consola y siempre está disponible (basta con pulsar un botón para llamarlo).

EL BATMÓVIL SERÁ LA NOVEDAD JUGABLE más importante. Podremos llamarlo siempre que queramos y recorrer libremente con él Gotham. Y mantendrá intactas sus armas y "habilidades"...

LOS "MATONES" podrán ahora formar grupos de hasta 50 miembros para crear el caos en una Gotham evacuada de población civil, donde solo quedan ellos, la policía y Batman.

BATMAN CONTARÁ CON 2 TRAJES, uno de ellos accesible avanzada la aventura (y más en la línea estética del Batmóvil).

ASÍ ES EL CABALLERO OSCURO EN LA NUEVA GENERACIÓN

Aparte de ser el cierre de la trilogía *Arkham*, *Knight* va a suponer el debut de Batman en la nueva generación de consolas. Un estreno que va a "engordar" el músculo del Unreal Engine 3 hasta nuevos límites.



CIUDAD. El juego tendrá lugar en 3 nuevas áreas del centro de Gotham interconectadas, sin tiempos de carga y con un horizonte que se dibujará mucho más lejos. Tendrá avenidas más amplias para circular en Batmóvil, pero no faltarán ni el estilo gótico, ni un "skyline" tan denso como poblado.



DETALLE. Todo va a estar a años luz de lo visto en PS3 y Xbox 360. El modelado de algunos personajes tiene más polígonos que todo el entorno de *Arkham Asylum* junto, sin olvidar efectos de luz y sombra más realistas, o detalles como las alcantarillas, que emitirán un realista vapor...

NUEVOS REMATES, ataques y gadgets intervendrán en las peleas. Incluso el modo Depredador tendrá novedades, como "tumbar" a grupos de cuatro matones en cadena.

LA CIUDAD contará con nuevas zonas, como un barrio chino, y un nivel de detalle brutal, sin cargas.

TODO ES EN TIEMPO REAL, no habrá escenas de vídeo pregrabadas como en los anteriores *Arkham*.

nuevas contras (como lanzar a un enemigo contra otro), golpes a los enemigos tumbados (aparte de los remates, que volverán aunque llevará más tiempo ejecutarlos).

En el modo Depredador (las zonas con gárgolas en las que abatimos a los enemigos en sigilo) también habrá novedades, como meternos por una rejilla desde un planeo y, lo que es más importante, los llamados "combos del terror". Ahora, si pillamos a un enemigo por la espalda, la acción se ralentizará y podremos dejar KO hasta a tres enemigos cercanos siempre que no nos detecten. Y esto es solo el principio. El juego llegará a final de año y seguro que se irán desvelando nuevos detalles, aunque algunas cosas ya están claras (como que el Batmóvil será el único vehículo).

→ DESDE EL PUNTO DE VISTA TÉCNICO, *ARKHAM KNIGHT* es una maravilla que demuestra el potencial de las nuevas consolas. Su nivel de detalle está por encima de todo lo visto y anunciado hasta ahora, en parte debido en que han preferido centrarse en crear el mundo más detallado, denso y rico, en lugar del más grande. Solo hay que echar un vistazo a las imágenes para comprobar que el tiempo invertido está dando sus resultados (el juego correrá sobre una versión muy modificada de Unreal Engine 3). Eso sí, Rocksteady Studios ya ha confirmado que será una experiencia para un jugador, sin modos online ni cooperativo y que con *Knight* cierran su trilogía *Arkham* (después se dedicarán a otro proyecto no relacionado con Batman). Sea lo que fuere, una cosa está clara: Rocksteady Studios están en el camino correcto para hacer el único y vedadero "juego definitivo" de Batman... ■

ARKHAM KNIGHT NO TENDRÁ NI ONLINE NI COOPERATIVO, SERÁ SOLO PARA UN JUGADOR

VIEJOS CONOCIDOS... Y ALGUNA CARA NUEVA

La trama de *Arkham Knight* tendrá lugar un año después de concluir Arkham City, con todos los villanos uniendo fuerzas para acabar con Batman... a los que se unirá un nuevo personaje creado para la ocasión.



ORÁCULO. Más conocida como Barbara Gordon, no se ha ido de la ciudad y volverá a ser uno de los pocos aliados de Batman, junto con su padre.



ENIGMA. El rey de los rompecabezas regresará con nuevos desafíos para Batman, algunos centrados en su vehículo (como circuitos con trampas).

AL HABLA CON ROCKSTEADY STUDIOS

Hablamos con dos piezas clave del desarrollo de *Arkham Knight*, Albert Feliu (artista principal de personajes) y Bill Green (diseñador). Ambos nos adelantaron algunos interesantes detalles...



ALBERT FELIÚ (artista principal de personajes) y **BILL GREEN** (diseñador)

Unreal Engine 3 ha sido el motor gráfico de los tres juegos anteriores. ¿Cual usaréis para *Arkham Knight*?
AF: Con la nueva generación de consolas se nos han abierto un gran número de posibilidades. Aunque usamos el mismo espacio de trabajo (una versión modificada de Unreal Engine 3), hemos tenido que rehacer prácticamente todo para ajustarlo a las nuevas consolas y las nuevas gráficas de PC. Hemos rehecho el sistema de sombras e iluminación y ahora los escenarios estarán repletos de elementos y detalles. Además, como podremos conducir el Batmóvil por la ciudad a más de 100 km, necesitábamos un motor que moviera todos esos elementos en pantalla a esa velocidad.

¿El mapa estará dividido en submapas o será un único mundo sin tiempos de carga entre zonas?
BG: ¡No! No habrá tiempos de carga ni interrupciones de ningún tipo, ni al abrir una puerta ni antes de las cinemáticas... El mundo estará completamente abierto y dará libertad al jugador para explorarlo, aunque algunas zonas solo serán accesibles después de mejorar las habilidades de Batman o conseguir nuevos gadgets.

¿Podremos acceder a más interiores de edificios?
BG: Han aumentado mucho. Habrá montones de localizaciones interiores para explorar, pero no esperes entrar en todos los edificios de la ciudad.

A la hora de diseñar los personajes, ¿qué diferencias de diseño podemos esperar entre los modelos de Batman o los villanos y los vistos en la anterior generación?
AF: La next gen ha supuesto un gran cambio. Yo hago personajes y cuando miro el modelo de Batman, Gordon, etc. me quedo alucinado con la gran cantidad de detalles que hemos incluido, una nueva dimensión en el diseño de personajes. Incluso cuando hacemos el "render" de un personaje, podemos incluirlo directamente en el motor y moverlo en tiempo real con el mismo nivel de detalle. Lo mismo sucede con el resto de personajes. Están creados con montones de accesorios, apariencias y detalles distintos, para que no veas dos iguales, como pasaba con los clones en PS360.
BG: Los escenarios también son una pasada. Están hechos a mano, con sumo cuidado por el detalle.
AF: Otro cambio muy importante es que ahora podemos tener cientos de personajes pululando por la ciudad, en lugar de 25 ó 30 como antes.

***Origins* introdujo algunos sistemas interesantes, como Most Wanted (misiones secundarias centradas en otros villanos) o el modo detective (que permitía "rebobinar en el tiempo" para reconstruir un crimen). ¿*Arkham Knight* mantendrá algo o incluirá sus propias novedades?**
BG: Hay un montón de cosas que hacer en Gotham en esta entrega. tenemos una ciudad gigantesca, repleta de misiones secundarias, etc. En cuanto a si recuperaremos o no cosas de *Origins*, ten en cuenta que lo desarrolló otro estudio y nosotros llevamos varios años trabajando en *Knight*, así que tendremos un montón de cosas nuevas. No te puedo decir nada más por ahora...

Una de las principales novedades de *Arkham Knight* es poder pilotar el Batmóvil, algo que los fans llevan pidiendo desde el primer juego...
BG: Sí, para mí es el personaje principal del juego. Primero está él y luego Batman (risas). Es algo así como tu compañero ideal.

¿Más que Robin?
BG: (Risas)

¿Podemos conducirlo con libertad por la ciudad como si fuera un sandbox? ¿serán solo zonas concretas, dentro de algunas misiones?
BG: Diseñamos la ciudad desde un principio pensando en el Batmóvil, para ir de un lado a otro muy al estilo de un sandbox, por lo que no, no estará limitado a determinadas secciones o misiones. Incluso podrá entrar en determinados interiores.

¿Podemos soñar con el Batwing?
BG: No, no habrá Batwing.

El sistema de combate ha sido uno de los pilares de la saga *Arkham* y en cada entrega han introducido novedades, ¿qué añadirá *Knight* al combate? ¿podemos esperar también nuevos gadgets?
BG: Estoy de acuerdo en que es uno de los pilares de la saga y es muy importante para nosotros. Una de las nuevas cosas que podrá hacer será entrar en una habitación repleta de enemigos armados y entrar en una especie de tiempo bala que nos permitirá desarmar a 3 ó 4 oponentes rápidamente. De los gadgets tampoco puedo decir nada todavía...

¿Rocksteady Explorará los modos online o *Knight* será solo para un jugador? ¿Alguna esperanza para un cooperativo con Batman y Robin?
BG: No, el plan fue desde un principio centrarnos al 100% en una experiencia next gen para un solo jugador. El cooperativo siempre ha sido algo que nos ha llamado la atención y nos interesa, pero al final, nos dimos cuenta de que el Batmóvil y la ciudad gigantesca no funcionaban muy bien con el juego cooperativo y decidimos centrarnos en un solo jugador y ofrecer todo el detalle posible. Así que no, no hay cooperativo.

“NO HABRÁ TIEMPOS DE CARGA, NI AL ABRIR UNA PUERTA O ANTES DE UNA SECUENCIA DE VÍDEO”
BILL GREEN



HARLEY QUINN. La eterna enamorada de El Joker volverá más desquiciada que nunca, y parece seguro que aquí nos enfrentaremos por fin a ella...



EL PINGÜINO. Junto con Dos Caras serán los encargados de provocar el caos en Gotham con sus matones, para sacar a Batman de su escondite.



ARKHAM KNIGHT. No ha sido desvelado de forma oficial, pero esta imagen apunta a cómo será su diseño, un alter ego de Batman más "militarizado".



Si hay un juego que la inmensa mayoría de los **poseedores de una PS4** esperan como "agua de marzo", ese es ***Infamous Second Son.*** Hablamos con sus creadores coincidiendo con la salida de este bombazo.

BRIAN FLEMING Co-fundador y productor de Sucker Punch

- Es uno de los fundadores de Sucker Punch, un estudio afincado en Seattle que abrió sus puertas en 1997 y que pertenece a Sony desde agosto de 2011.
- Llevan siete juegos a sus espaldas. Curiosamente, el primero de ellos, *Rocket: Robot on Wheels*, fue lanzado en exclusiva para Nintendo 64.
- Después vendrían los tres *Sly* para PS2. Ahora mismo está revisando el guión para la película.
- Con sus dos *InFamous* de PS3 dieron el salto de calidad definitivo. Y ahora quieren seguir creciendo en PS4.



BRIAN FLEMING contestó amablemente a todas las preguntas que le hizo nuestro compañero Daniel Acal.

Entrevistamos a los creadores de INFAMOUS SECOND SON

'SECOND SON ES MUCHO MÁS QUE UNA SECUELA'

***Infamous Second Son* es sin duda el juego más esperado a corto plazo por todos los poseedores de una PS4. ¿Cómo os sentís al respecto? ¿Sentís mucha presión por las altas expectativas que está despertando el juego?**

Es fabuloso, estamos muy emocionados. No creo que pensáramos en eso cuando empezamos a hacer el juego, aunque presión siempre hay. Yo siempre utilizo la analogía del jugador de baloncesto: los estudios de videojuegos somos como un jugador de baloncesto al que sólo le dejan hacer un tiro a canasta cada tres años... y no podemos fallar. Pero es una presión interna. Sólo ahora que se acerca el lanzamiento empezamos a sentir la presión externa. Así que sí, somos conscientes de la expectación que está levantando *Infamous Second Son*, pero esto no nos afectó para nada durante el desarrollo.

En vez de llamarle simplemente *Infamous 3*, decidisteis apostar por un subtítulo. ¿Significa esto que con *Second Son* queríais distanciaros de las entregas previas o "resetear" la serie? ¿*Second Son* es más que una secuela?

Sí. Con *Second Son* intentamos no hacer simplemente *Infamous 3*. Después de los dos primeros, decidimos saltar 7 años en el futuro de la serie y pensar algo nuevo: será un nuevo lanzamiento para una nueva consola, con nuevo héroe, nuevos poderes... es algo distinto. Simplemente lo puedes ver en el logo: el tamaño de la letra de *Second Son* es mucho más grande que el de *InFamous*. Es una decisión de "branding" que tomamos conscientemente.

Delsin Rowe, el nuevo protagonista, tiene un diseño más "moderno" y "urbano" que su predecesor Cole MacGrath. ¿Cuáles fueron vuestras influencias a la hora de crearlo? En cierto modo nos recuerda a Jesse Pinkman de Breaking Bad...

Sí, bueno, estéticamente puede tener un toque a Jesse Pinkman pero nosotros siempre tuvimos como referente a Johnny Knoxville (co-creador y principal estrella de Jackass). Siempre pensamos en qué pasaría si alguien como él tuviese superpoderes y con esa idea en mente creamos a Delsin. Y otro personaje que nos inspiró fue Simon, de la serie de TV británica Misfits.

¿Tenéis planes para seguir usando a Delsin en otro juegos en el futuro?

(Risas). Bueno, en primer lugar tenemos que lanzar *Second Son*. En segundo lugar, tenemos que irnos de vacaciones con nuestras familias. Y cuando volvamos de todo eso, entonces pensaremos en qué es lo que viene a continuación.

Delsin puede llegar a manejar poderes verdaderamente originales en el juego, ¿por qué no habéis ▸▸

> **"ESTAMOS ANTE UN NUEVO JUEGO PARA UNA NUEVA CONSOLA, CON UN NUEVO HÉROE, NUEVOS PODERES..."**

recurrido a los elementos clásicos como poderes de fuego o eléctricos?

Para nosotros era importante distanciarnos y no repetir los poderes de los juegos anteriores. Y queríamos cosas que se pudieran encontrar en un entorno urbano. Por esa razón descartamos el hielo y otros poderes más clásicos. Nuestra inspiración a la hora de elegir los poderes de Delsin viene de la propia ciudad.

¿Hay algún superpoder que tuvierais en mente y que al final no pasara el corte y hayáis tenido que descartadlo de cara a la versión definitiva del juego.

Muchos. Más de los que podrías contar. Pero, ¿quién sabe? Tal vez algunas de estas ideas que en este juego hemos tenido que descartar puedan ser recuperadas en el futuro...

Volviendo al tema de la ciudad, Seattle es la ciudad que sirve como escenario de *Second Son* y también es el lugar donde está ubicado vuestro estudio, Sucker Punch. Está claro que la conocéis bien, ¿pero ésa fue la principal razón para elegir esta urbe por encima de otras?

Pues en parte es una razón. Después de Empire City (Nueva York) y New Marais (Nueva Orleans) queríamos hacer algo en un sitio totalmente distinto. Y pensamos en nuestra ciudad, en la que llueve muy a menudo, lo que nos permitiría usar la potencia de PS4 para recrear todos los efectos de la lluvia como nunca antes se había hecho. Pensamos que estéticamente funcionaría. No sabíamos cómo reaccionaría la gente de fuera de Estados Unidos al elegir esta ciudad como ubicación para nuestro nuevo juego, por lo que antes de empezar le preguntamos a las filiales europeas de Sony. Al final a todos nos pareció bien. Además de lluvia, Seattle es una ciudad con mucho ambiente, y pensamos que podría quedar bien en un videojuego.

"HEMOS TENIDO QUE DESCARTAR SUPERPODERES. PERO TAL VEZ LOS VEAMOS EN EL FUTURO..."

INFLUENCIAS CULTURALES

En Sucker Punch no ocultan sus inspiraciones a la hora de crear tanto al personaje protagonista como al entorno en el que se enmarca el juego.

JOHNNY KNOXVILLE (co-creador y principal estrella de Jackass) ha sido una de las fuentes de inspiración a la hora de crear a Delsin. En el estudio se preguntaron qué pasaría si alguien como él tuviera superpoderes.





Ya que en el juego son importantes los graffitis, ¿habéis contactado con algún conocido graffitero real para que os dé algun consejo?
Banksy (seudónimo de un famoso "street artist" británico famoso por sus graffitis satíricos para los que suele usar plantillas) nos inspiró a la hora de dar forma a la estética y el estilo del juego. Pero no sólo por la estética. La obra de Banksy también va en contra de las injusticias sociales, del abuso de poder... y también queríamos reflejar eso en el juego.

Nosotros ya nos hemos terminado *Infamous Second Son*. Hemos elegido el "camino malvado" y hemos visto un final muy dramático... ¿Cuántos finales hay en el juego?
El juego acaba de forma distinta según las decisiones que tome el jugador, y en vez de darte un número específico de finales te diré que lo que hemos intentado es en tener presente las decisiones que has tomado durante el juego para darte un final consecuente con ellas.

***Infamous Second Son* es vuestra primera experiencia trabajando con PS4. ¿Qué diferencias os habéis encontrado a la hora de desarrollar para la nueva consola? ¿Es más fácil que en PS3? ¿Os sentís satisfechos con el resultado final?**
Sí, es más fácil desarrollar para PS4, es una plataforma diseñada específicamente para que los desarrolladores de juegos estemos cómodos trabajando en ella. En cuanto a si estamos satisfechos con el resultado final, te diré que sí, aunque los que trabajamos en esta industria siempre pensamos que habríamos podido arreglar algunas cosas si hubiéramos tenido unas semanas más. Estamos muy orgullosos del resultado, pero a la vez siempre pensamos que lo podemos hacer mejor. Este nivel de autoexigencia siempre está presente como una patología en los desarrolladores de videojuegos (risas).

Hablando ya del apartado técnico, ¿hasta qué punto habéis sido capaces de exprimir el potencial de PS4 en este sentido en este primer trabajo?
Sólo llevamos 4 meses desde el lanzamiento de PS4 y yo creo que la curva de crecimiento será similar a la de PS3, una consola que siete años después de su lanzamiento logró asombrarnos a todos con *The Last of Us*. ¿Por qué no puede pasar lo mismo con PS4? Aún estamos empezando a descubrir su verdadero potencial. Queda mucho por ver.

¿Cuál es la mayor dificultad o el mayor desafío al que os habéis tenido que enfrentar durante las distintas etapas del desarrollo del juego?
Creo que el desafío más grande en un título de estas características, con un mundo abierto y con muchos poderes influyendo sobre él, es que hasta que no tienes gran parte del juego en avanzado estado de desarrollo, no puedes detectar problemas ni ver hasta qué punto funcionan o no ciertas ideas. Y a veces puede que sea muy difícil o demasiado tarde para cambiarlo en las últimas fases del desarrollo. Hacer que todo funcione como debe en un juego de mundo abierto es todo un reto.

Y otra tendencia que también parece que está de moda son las pelis basadas en videojuegos (*Need for Speed, The Last of Us*...). ¿Cómo va la que se está haciendo sobre vuestro personaje Sly Cooper?
Pues como dirían en Hollywood, está "en desarrollo". Ahora mismo tengo una copia del guión encima de mi mesa, ya que lo estamos supervisando, y vamos adelante también con este proyecto.

Una de las cosas que más nos gustaron de *InFamous 2* fue su editor de misiones. ¿Habéis pensado en incluir algo parecido en *Second Son*?
En su momento quedamos muy contentos con cómo funcionó esta característica en el pasado. Para *Second Son* estamos trabajando en una sorpresa que anunciaremos muy pronto (risas).



"EL JUEGO TERMINA DE FORMA DISTINTA SEGÚN LAS DECISIONES QUE TOMEMOS EN EL DESARROLLO"

En el juego podemos usar el panel táctil del Dual Shock 4 para hacer graffitis o escuchar el sonido de nuestro móvil por el altavoz del mando. ¿Fue difícil implementar todas estas ideas para aprovechar las funciones del Dual Shock 4?
No fue difícil en absoluto, de hecho fue una de las partes más divertidas del desarrollo. El Dual Shock 4 ofrece muchas nuevas funciones como el panel táctil y siempre puedes buscar maneras de aprovecharlas e interactuar con el usuario de una forma original. Creo que lo mejor de nuestro trabajo es intentar aprovechar estas nuevas oportunidades de la forma más original posible.

Últimamente parece que todo juegazo que se precie debe tener algún tipo de App para conectarlo con tu smartphone o tablet y usarlo como segunda pantalla. ¿*Second Son* contará con alguna App de este tipo en el futuro?
No contemplamos esa posibilidad, ni tampoco el uso de una segunda pantalla, salvo que te refieras al juego remoto con nuestra portátil PS Vita, que funciona divinamente por cierto (risas).

¿Podemos esperar DLCs para *Infamous Second Son* de cara al futuro?
Como te he comentado antes, lo primero es lanzar el juego e irnos de vacaciones. Cuando volvamos, ya veremos lo que hacemos.

Y para terminar, ¿puedes darnos alguna pista sobre hacia dónde va a ir enfocado vuestro próximo gran proyecto? ¿Os gustaría continuar trabajando en la franquicia *InFamous* u os apetece más probar con algo totalmente nuevo?
(Risas) De verdad que no tengo respuesta para esta pregunta. Soy uno de los fundadores de la compañía pero no tengo respuesta. Ya lo descubriremos. Tenemos gente muy creativa en nuestro estudio, que tiene muy buenas ideas para ambas cosas, tanto para continuar *InFamous* como para crear algo totalmente nuevo. Ya habrá tiempo para descubrir en cuál de estas dos líneas de actuación nos sentimos mejor. También será interesante ver qué tal funciona *Second Son*. Si el juego es un éxito o un fracaso, pues lógicamente también puede condicionar nuestra decisión sobre nuestro próximo trabajo.

EL ARTISTA CALLEJERO BANKSY es otra influencia confesa. Sus característicos graffitis no sólo se dejan sentir en la estética del juego, sino que el componente de denuncia social también está presente.



LA SERIE DE TV MISFITS también les ha inspirado, especialmente el personaje de Simon y la estética apagada y gris que domina cada capítulo. También los originales superpoderes que aparecen.



SEATTLE ES LA CUNA DEL "GRUNGE" y eso se nota en el juego, tanto en el ambiente de sus calles (con músicos callejeros a los que podremos agredir para acumular "karma malvado"), como en la propia banda sonora.

DESAFÍO A LA LEY DE LA GRAVEDAD

MARIO KART 8

■ Wii U ■ Velocidad ■ 30 de mayo

Los gráficos en HD ya no sorprenden a nadie, así que Nintendo se ha inventado algo más gordo para que el *Mario Kart* de Wii U nos haga gritar de asombro. Prepárate para nuevos circuitos que parecen auténticas montañas rusas.

Hay series de videojuegos que están por encima del bien y del mal, y *Mario Kart* es una de ellas. Niños y adultos, hombres y mujeres, hardcore y casuals: todo el mundo reconoce lo divertida que es una partida multijugador al famoso juego de carreras. Y las ventas respaldan esta afirmación, porque estamos ante la serie de velocidad de más éxito de todos los tiempos y uno de los buques insignia de la Gran N desde los tiempos de SNES.

Es decir, que la responsabilidad de este juego es enorme: es uno de los títulos que debe hacer remontar las ventas de Wii U este año, el más estratégico para Nintendo junto a *Super Smash Bros*. Menuda responsabilidad para sus creadores, Nintendo EAD 1. Y, ¿cómo van a responder al desafío? Con un juego que recoge lo mejor de las anteriores entregas y lo multiplica por mil gracias a algo llamado... antigravedad.

→ IMAGINA QUE HAS ALCANZADO LA VELOCIDAD PUNTA con tu kart y que, ante ti y sin tiempo para reaccionar, el suelo gira sobre sí mismo en espiral, te pone cabeza abajo... ¡y continúas corriendo! Lo que ha pasado es que las ruedas de tu vehículo han girado 180° y, gracias a su nueva tecnología antigravedad, se adhieren a la superficie del circuito como si tal cosa. La antigravedad se activa automáticamente cuando llegamos a un tramo en el que es necesaria, para que tú solo tengas que estar pendiente de correr, esquivar los ataques de tus rivales y usar los power-ups que vayas recogiendo. Y su consecuencia directa es que los diseñadores de circuitos han dado rienda suelta a su imaginación, y creado los trazados más fantásticos que has visto jamás en un videojuego (sí, incluso más que los de *F-Zero*, de los que hay ciertas reminiscencias).

Vas a encontrarte con casas encantadas en las que correrás por las paredes, un trazado aéreo con tramos dentro de una nube o un circuito que será una banda de Mobius, es decir, un especie de 8 que en realidad solo tiene una cara y en la que igual estamos corriendo boca arriba que boca abajo. Se trata, sin duda, de una auténtica revolución que cambia el concepto ▶▶

■ MARIO KART 8 VA A RECOGER LO MEJOR DE LAS EDICIONES DE Wii Y 3DS Y LES SUMARÁ LA ANTIGRAVEDAD ■



EL PRIMER MARIO KART EN HD no solo supondrá un gran salto gráfico para la saga: la revolución será su diseño de circuitos.

ELEGIR MOTO O KART será la decisión clave de todo piloto, como en *Mario Kart Wii*.

LA ANTIGRAVEDAD HA LLEGADO para poner Mario Kart patas arriba. Correr por paredes y techos será la norma.

de los trazados y que permite añadir muchísimas caminos alternativos (tú puedes ir corriendo por el suelo mientras tus rivales lo hacen por una pared). ¿Significa esto que todos los circuitos de *Mario Kart 8* van a ser nuevos? Los que se han revelado hasta ahora los son, innovadoras pistas que igual nos hacen correr por un aeropuerto que en un mundo de caramelo. Sin embargo, y aunque Nintendo aún guarda muchos secretos, por el material revelado parece que volverán algunos circuitos clásicos con zonas modificadas por la antigravedad. Por ejemplo, el Circuito de Mario en *Mario Kart Super Circuit* (GBA) tendrá un tramo flotante inclinado, y por los vídeos que ha mostrado Nintendo, se recuperarán Jungla DK, Cabo Cheap Cheap, Autopista Musical y Tuberías Planta Piraña de *Mario Kart 7* y Ruinas Seco Seco de *Mario Kart Wii*. Eso sí, es un misterio si sufrirán o no modificaciones.

EN MEDIO DE LA REVOLUCIÓN TOTAL que suponen los circuitos, la mecánica de las carreras se mantendrá, pero con pequeñas novedades que las harán más ricas y profundas aún. El juego permitirá elegir entre todos los tipos de control posibles en Wii U: stick y botones (ya sea en el Wii U Gamepad, con el mando de Wii y el nunchuck o con mando Pro) o control de movimiento (en el Gamepad y el mando de Wii). Ni que decir tienen que nosotros preferimos el stick, que siempre es más preciso en los juegos de carreras. La clave de la conducción volverá a estar en los derrapes: tendremos que pulsar el botón de salto y mantenerlo al mismo tiempo que giramos para que nuestro kart derrape y vaya así acumulando turbo. Los karts acumularán hasta triple turbo y las motos, doble. Porque sí, una de las grandes novedades de *Ma-*

EN *MK 8*, LOS CONCEPTOS "ARRIBA" Y "ABAJO" DESAPARECERÁN

CIRCUITOS IMPOSIBLES

La llegada de la antigravedad va a convertir a los circuitos en los auténticos protagonistas de *Mario Kart 8*. De momento se ha revelado el nombre de cinco trazados completamente nuevos, pero no se sabe el número definitivo de pistas.



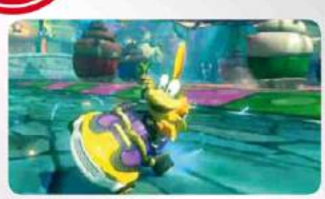
CIRCUITO DE MARIO. Para abrir boca, un circuito en forma de ocho con peraltes imposibles y subidas bajadas de infarto. Y esto es solo el principio, amigos.

MANSIÓN RETORCIDA. Con pasillos en espiral, atajos ocultos y zonas en las que corremos por las paredes. Un ejemplo de cómo usar la antigravedad con imaginación.



PEQUES A LA CARRERA: los bebés Mario y los koopaling debutan en *MK 8*.

5 SITUACIONES LÍMITE



DERRAPES A DOS RUEDAS. Ahora, los karts darán giros más cerrados con estos espectaculares derrapes. ¿Podrán hacerlos todos los personajes, o solo lo más ligeros como los bebés?



PIQUES PILOTANDO CABEZA ABAJO. Chocar contra un rival en un tramo antigravedad servirá para recargar turbo. Manera descarada de fomentar las batallas a choque limpio.





CAÍDAS PARA TEMERARIOS. La sucesión de tramos vertiginosos será una constante: por ejemplo, bajarás por una pared vertical, caerás al abismo... ¡y te salvará el ala delta!

ESQUIVA AVIONES EN PLENO VUELO. Un nuevo circuito ambientado en un aeropuerto. Correremos por las alas de un avión y evitaremos a los que están despegando.





CORRIENDO ENTRE LAS NUBES. O mejor dicho, en su interior. Correr dentro de una nube de tormenta esquivando rayos será una muestra de que el juego ofrecerá las emociones más fuertes de toda la serie.

¡FABRICA TU KART! En la web de Nintendo America se ha confirmado que podremos fabricarnos karts con piezas. Esto ya pasaba en *Mario Kart 7* de 3DS, donde combinábamos ruedas, chasis y motor.

PUERTO TOAD. Sus cuestas dejan en ridículo a las de San Francisco. La antigravedad creará varios caminos alternativo que variarán mucho el trazado.



ROCA PICUDA. Sí, las rocas picudas son esos bloques que has visto en tantos juegos de Mario. Aquí guardan un templo lleno de secretos... y están dispuestas a aplastarte.

BARRANCO GOLOSO. Un escenario hecho de dulce; el chocolate ralentiza a tu vehículo y hay caídas de aúpa: menos mal que el ala delta se despliega automáticamente.





VISTAS DE VÉRTIGO tendrán todos los circuitos, así como muchos tramos alternativos, en gran medida gracias a la antigravedad.

DOMINAR LOS DERRAPES será fundamental para acumular turbo.

EDICIÓN ESPECIAL. *MK8* sale el 30 de mayo en solitario o en esta edición con un Caparazón Azul (y en versión digital en la eShop de Wii U, claro). Además, si lo reservas en las principales cadenas comerciales recibirás cubrellaves con forma de power-up.

▸▸ *rio Kart Wii* vuelve en este juego: elegiremos entre motos o karts, siendo estas más maniobrables y rápidas, pero más inestables (y con todas las de perder en las colisiones). La elección del piloto también influirá en el control, como ocurre desde el primer juego de la saga: los hay pesados, medios y ligeros, siendo los primeros más robustos y con mayor velocidad punta, y los últimos más ágiles y con mejor aceleración. Y las decisiones no acabarán aquí, porque en la web de Nintendo America se ha confirmado que construiremos karts con diferentes piezas, como ya ocurrió en *Mario Kart 7*.

Una vez estés ya en la pista, el uso de los power-ups volverá a ser decisivo, aunque parece que, en este aspecto, no habrá sorpresas y se mantendrán los ya conocidos: caparazones, plátanos, setas, rayos... En los circuitos también encontraremos monedas para mejorar nuestra velocidad punta, y los tramos submarinos y aéreos de *Mario Kart 7*. Imagínatelos mezclados con las secciones antigravedad, y te harás una idea de hasta qué punto te espera un sorpresa tras cada curva.

→ HEMOS DEJADO PARA EL FINAL EL MULTIJUGADOR. Es decir, la esencia de *Mario Kart*, porque sí, podrás disfrutar de las diferentes copas en solitario, pero nada como compartir el juego con tus amigos. En modo local se mantendrán las carreras para hasta 4 jugadores a pantalla partida, y el modo online será para 12, con la posibilidad de crear nuestros propios torneos y competir con amigos o con jugadores de todo el mundo. Como siempre, jugar a *Mario Kart 8* será una fiesta, y además ahora podrás subir las repeticiones de tus carreras en el canal de Wii U Mario Kart TV. Una excelente escuela de conducción, sin duda, y el broche de oro a uno de esos títulos que demuestran hasta qué punto los videojuegos son una experiencia lúdica inigualable. ■

LOS KOOPALINGS ENTRAN EN JUEGO Sabíamos que los Bebés Mario iban a participar en *MK8*, pero es que además estarán los hijos de Bowser... menos Baby Bowser.



■ EL NUEVO CANAL DE Wii U MARIO KART TV HARÁ AÚN MÁS SOCIAL LA EXPERIENCIA ■

CRONOLOGÍA DE LA SERIE

Es la saga de velocidad más vendida de todos los tiempos, y una de las niñas mimadas de Nintendo: solo sale una entrega por cada consola.



Super Mario Kart



■ SNES ■ 1992

MARAVILLA MULTIJUGADOR

Producido por Miyamoto, su objetivo era conseguir una gran experiencia para dos jugadores simultáneos. Con su modo a dobles y sus power-ups, creo un nuevo tipo de juego de velocidad.



Mario Kart 64



■ Nintendo 64 ■ 1997

CONSOLIDANDO LA SERIE

Mejoro la idea original con un diseño de circuitos brillante (y en 3D) y carreras para 4 jugadores a pantalla partida. Sigue siendo el favorito de toda una generación de jugadores.



Mario Kart Super Circuit



■ GBA ■ 2001

EL PRIMERO PARA PORTÁTIL

Obra de Intelligence Systems (el único no creado por Nintendo EAD) permitía conectar 4 Game Boy Advance mediante el Cable Link. Además de sus propios circuitos, recuperó los de *Super Mario Kart*.



Mario Kart Double Dash



■ GameCube ■ 2003

ADELANTADO A SU TIEMPO

La novedad jugable fue que en cada kart iban 2 personajes. Además, permitió 16 jugadores en modo LAN conectando 8 Cubes. Buen intento, pero exigía demasiada infraestructura para ser popular.



Mario Kart DS



■ DS ■ 2005

COMIENZA LA ERA ONLINE

El primero portátil con gráficos 3D. Ofrecía 32 circuitos y modo multijugador en red local Wi-Fi para 8 jugadores u online para 4 (contra pilotos de todo el mundo). Vendió 22 millones de copias.



Mario Kart Wii



■ Wii ■ 2008

EL REY DE LA VELOCIDAD

Ahí donde lo ves, es el juego de velocidad más vendido de la historia (34 millones). Incluyó motos y control por detección de movimiento (aunque permitía control normal). El online era para 12 jugadores.



Mario Kart 7



■ 3DS ■ 2011

VIVA EL ESPECTÁCULO

Además del efecto 3D, añadió tramos en ala delta y submarinos en los que el control del kart variaba. También permitía personalizar el kart con piezas. El mutijugador es para 8 jugadores (local u online).



Mario Kart Arcade

■ Namco Bandai ■ 2005

LA SERIE, EN RECREATIVA

Usaba la placa Triforce (producida por Nintendo, SEGA y Namco). Y a Mario y sus amigos se unía Pac-Man. Ha tenido dos secuelas.





OBRA DE NINTENDO EAD 1. El estudio 1 de EAD lleva al frente de la serie desde *Mario Kart DS*. Capitaneado por Hideki Konno, en *Mario Kart 8* integra innovaciones de los MK de Wii y DS, y añade además la fantasía de la antigravedad.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

INFAMOUS SECOND SON. Vuelve a convertirte en superhéroe, esta vez en PS4 y en el pellejo de Delsin Rowe, y toma decisiones morales que pueden convertirte en héroe... o villano.



PÁGINA 56

MGSV: GROUND ZEROES. El prólogo de *The Phantom Pain* ya está aquí. ¿Merece la pena o no? Aquí nuestro veredicto...



PÁGINA 60

TITANFALL. El esperado debut de Respawn llega a PC y Xbox One como salvador del género. ¿Es para tanto?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

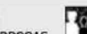
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.













16 ■ Aventura ■ Sucker Punch ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

No habrá quien te baje los humos

INFAMOUS SECOND SON


1

Atrás quedan las aventuras de Cole en los primeros *Infamous*. Es el turno de un nuevo héroe. No, no es Jamiroquai, sino un jovenzuelo cuya moral tendremos que poner a prueba.

■ **LOS DOS PRIMEROS JUEGOS** de la saga *Infamous* dejaron un buen recuerdo a los usuarios de PlayStation 3, así que este *Second Son* ha sido uno de los títulos más esperados para PS4. Pero, ¿dónde están nuestros modales? Os presentamos a Delsin Rowe, el protagonista de esta aventura, que toma el relevo después de que Cole dejara New Marais patas arriba. Esta vez viajamos a Seattle, tierra del grunge (a ver quién encuentra la referencia a Nirvana en el juego), donde las fuerzas de un ejército llamado D.U.P. están sembrando el terror entre los llamados "conductores", que poseen poderes similares a los de Cole. Ahora, son llamados bio-terroristas...

→ **DELSIN ADQUIERE SUS PODERES**, como suele ser normal, por accidente. Al principio estará asustado al descubrir que posee la habilidad de la ceniza (puede transformarse en humo y lanzar ascuas), pero pronto comenzará a ver sus ventajas y a dudar sobre quién es el verdadero terrorista en todo este asunto.

Gracias a sus crecientes poderes, luchará por defender a su pueblo, los Akomish, y detener a la tiránica líder del D.U.P., Augustine. Y así llegamos a otro punto clave de la saga: las decisiones morales, llamadas aquí





ADEMÁS DE LA HISTORIA principal, se incluye el modo "Paper Trail", que a través de Internet nos lanzará episodios durante seis semanas y nos dará nuevos detalles de la trama.



PARA CAMBIAR DE PODER o recargarlo, hemos de buscar "fuentes": chimeneas para el humo, teles para el vídeo...



LOS DUELOS CONTRA JEFES son relativamente comunes y alguno se desarrolla en escenarios especiales, como éste.

En estado de Shock... 4

El juego ofrece algunos retos pensados para sacar partido a las funciones únicas de Dual Shock 4. La verdad, parecen un poco metidas con calzador (y se podrían resolver igual sin esas funciones), pero no dejan de ser curiosas:



LA INTERACCIÓN con algunos objetos se resuelve con el panel táctil. Por ejemplo, para mantener levantado este depósito, hemos de deslizar el dedo hacia arriba.



PARA LOS GRAFFITI hemos de girar 90º el mando y moverlo en todas direcciones, como si estuviéramos usando de verdad un bote de spray. No hay límite de tiempo para completarlos.

2



3



TODO GRAN PODER...

El sistema de karma nos obliga a tomar varias decisiones en el juego:

1. LAS GRANDES DECISIONES alteran el argumento ligeramente y nos dan más puntos de karma que el resto.

2. OTRAS ACCIONES menores nos dan un pequeño extra de karma. Muchas se generan de forma aleatoria en el mapeado.

3. CON LOS PUNTOS acumulados podemos liberar habilidades. Algunas son exclusivas del karma del bien y otras lo son del karma del mal.

"karmicas". Hay varias tareas secundarias orientadas a ser buenos o malos (por ejemplo, podemos silenciar una manifestación callejera para ganar karma del mal). Además, en diferentes ocasiones podremos demostrar si tenemos una voluntad noble u optamos por la vía más destructiva, lo que llevará a convertirnos en famosos o en infames. Aunque el desarrollo del juego apenas se ve afectado por la vía que escojamos, esta sí afecta a las escenas de vídeo y al final del juego. Además, el "camino" que escojamos nos dará acceso a algunas habilidades especiales u otras.

→EL DESARROLLO tampoco varía mucho respecto a sus antecesores. Podemos movernos con libertad por Seattle, ya sea en busca de las misiones principales o en las diferentes tareas secundarias. No es que haya misiones extra, ▸▸



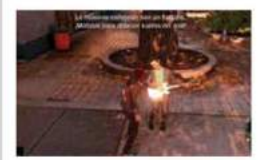
Delsin

Este descendiente de la tribu Akomish era un gamberrete más hasta que entró en contacto con un conductor... y descubrió lo que mola tener poderes.



Humor al estilo Sucker Punch

Esta compañía nunca se priva de salpicar sus juegos con golpes de humor... para el que sepa encontrarlos.



EL HUMOR NEGRO se muestra en puntos clave del mapa. Por ejemplo, se nos premia por quitar de enmedio a los pesados músicos callejeros... Todo un clásico de Seattle.



LAS REFERENCIAS a juegos previos de la empresa también son comunes. Ahí tenéis el icono de Sly Cooper, en la entrada de la empresa Cooper & McGrath... Que era el apellido de Cole.



LOS SALTOS son bastante comunes. Podemos usar objetos especiales (coches, antenas parabólicas) para propulsarnos.



ALGUNAS ESCENAS DE VÍDEO son una especie de cómics animados, como es costumbre en la saga.



EL TELÉFONO MÓVIL se usa en algunas ocasiones para rastrear señales de radio y para sacar fotos.



EL SISTEMA DE COMBATE cuerpo a cuerpo es sencillísimo (basta con soltar cuadrado), pero hay ataques especiales.



LA ILUMINACIÓN y los efectos de partículas son uno de los aspectos más espectaculares del apartado gráfico.

Reggie

El hermano mayor de Delsin es también su "voz de la conciencia", el que le ayuda a mantener los pies en el suelo. Va a resultar fundamental en la trama.

pero sí muchas mecánicas como localizar nuevos contenedores de energía o paredes en las que hacer graffiti. En ese sentido, y aunque la variedad es suficiente, nos ha decepcionado la "calidad" de los retos. No hay nada especialmente creativo y da la sensación de que se han diseñado con una plantilla, sin tener muy en cuenta los poderes de los que disponemos. Porque ojo, los poderes sí que son una pasada: espectaculares, variados y divertidos de usar, suponen un cambio respecto a las dos primeras entregas. Nosotros nos quedamos con el poder de neon, toda una virguería visual que además nos facilita mucho la exploración del entorno. El control es cómodo y nos invita a lanzar combos con facilidad. Los ataques especiales también son sencillos y dan pie a escaramuzas muy fluidas.

ELLOS MEJORAN NUESTRA PERCEPCIÓN DE DELSIN, que al principio resulta un pelín car-





AUGUSTINE es la "mala de la película". Su poder de cemento nos va a traer más de un problema...

AUNQUE SE JUEGA COMO SIEMPRE, ES EL MÁS ESPECTACULAR DE LA SAGA



LOS ATAQUES MÁS CONTUNDENTES pueden acabar con varios rivales y son toda una gozada visual.

gante, por graciosillo. Poco a poco se le va cogiendo cariño, pero no resulta tan interesante como Cole. Da la sensación de que lo han creado con la intención de atraer a cierto sector del público joven (lo que provoca que no acabe de "conectar" con los que ya tenemos unos añitos), aunque a su alrededor sí hay personajes interesantes, especialmente su hermano Reggie o la abuela Betty, los únicos que sigue con la cabeza en su sitio. En cualquier caso, la historia sigue a pies juntillas los cánones de este tipo de aventuras, por lo que se hace bastante entretenida, pero no acaba de sorprender. Hay un par de intentos chulos (como un duelo que parodia los juegos de rol), pero el 90% restante es más de lo mismo.

→ EL APARTADO TÉCNICO era uno de los aspectos que más estaba llamando la atención del juego y nos complace confirmar que ha cumplido con las expectativas. Los modelados y animaciones de los personajes son realmente buenos (las escenas de corte que usan el motor del juego son una mezcla perfecta de estilo realista y "cartoon") y los escenarios tienen un colorido y detalle que da gusto contemplar.

Los efectos de iluminación y la física de partículas se lucen especialmente en el uso de los poderes y alcanzan unas cotas que no creemos posibles en PS3. Los gráficos tienen una resolución de 1080p a 30 fps, así que se ven cristalinos, aunque la fluidez del movimiento (a pesar de lo que dijeron sus desarrolladores) sí pega algún bajón que otro en ciertos momentos. No es nada grave, pero da la sensación de que se podía haber optimizado un pelín más el resultado. En cualquier caso, el rendimiento gráfico es muy convincente y marca una buena senda hacia lo que esperamos ver en el futuro con esta consola. En cuanto al sonido, se ▸▸

No me seas cenizo...

Delsin es, como dice, una "esponja absorbepoderes", así que iremos adquiriendo habilidades a medida que superamos retos:



EL PODER DE CENIZA es muy equililbrado en las peleas, aunque resulta muy poco útil para moverse por el mapeado. Sus misiles de ceniza pueden reventar a varios enemigos a la vez o hacerlos toser para inmovilizarlos... si sois buenos.



EL PODER DE NEÓN es el más divertido de todos. Permite correr a toda pastilla, incluso por las paredes. Sus proyectiles no son especialmente destructivos, pero lo compensa con la movilidad que nos ofrece.



EL PODER DE VÍDEO nos permite volvernos invisibles unos segundos para pasar desapercibidos. Permite escalar todavía más rápido que el poder de neón y su capacidad ofensiva también ha de tenerse en cuenta.

POR CIERTO, existe un cuarto poder, pero dejaremos que lo veáis por vosotros mismos...

Visita panorámica por la ciudad de Seattle

LA URBE ESTADOUNIDENSE se luce en el juego gracias a sus emplazamientos más conocidos, como el colosal Space Needle o la ruta del monorrail. Echamos en falta algún punto de interés más (¿dónde está el famoso mercado de pescado?), pero desde luego dan ganas de darse un paseíto por la ciudad de verdad... Sin tiroteos.



D.U.P.

Los soldados han recibido poderes de forma artificial, pero no son tan duros como los conductores "naturales".

nos presenta un muy currado doblaje al castellano, con voces que, ¡por fin! se adaptan como un guante a sus personajes. Por cierto, también es posible jugar con audio en inglés y subtítulos, por si sois puristas...

EL USO DEL DUAL SHOCK 4 sirve para ofrecer variaciones en la jugabilidad. Así, tocamos el panel táctil para interactuar con algunos objetos, lo movemos para pintar graffiti... No es nada del otro mundo, pero sí nos ha convencido más el uso del sonido: por ejemplo, cuando llaman a Delsin por el móvil, el tono de llamada suena en el mando, por lo que por un segundo creemos de verdad que es a nosotros mismos a quien nos están dando el "telefonazo".

EN DEFINITIVA, ES EN LO TÉCNICO donde más partido se saca al juego, que se convierte en uno de los más interesantes del catálogo actual de PlayStation 4.





SI RECIBIMOS VARIOS IMPACTOS, hemos de huir del fuego enemigo para recuperarnos. Tranquilos, Delsin es bastante resistente.





■ DELSIN NO CONVENCE TANTO COMO COLE, PERO SUS PODERES SÍ NOS MOLAN ■





LAS TAREAS secundarias pasan por destruir cámaras (izq.), buscar espías en el mapa (centro) y provocar revueltas (der.).

Precaución, amigo conductor

Desde que Cole la liara parda siete años atrás, los conductores son bastante comunes. Además de con Augustine, nuestros destinos se cruzan con otros tres "bio-terroristas", que tienen habilidades únicas y un peso importante en el desarrollo de los acontecimientos. Vamos a conocerlos:



HANK es un exconvicto con el poder del humo. Al comienzo del juego, Delsin lo toca y le "contagia" sus poderes. Es el más agresivo y controvertido de los tres conductores.



FETCH es una ex adicta a la droga que domina el neón. Busca vengarse de los camellos que la arrastraron a ese infierno. Es un poquito inestable, pero su ayuda resulta indispensable.



EL "AYUDANTE ANÓNIMO" es un chavalín adicto a los videojuegos. Su poder de vídeo le permite generar ángeles y demonios que atacan a los enemigos.

Ahora bien, el envoltorio no oculta el hecho de que, como sandbox, *Infamous Second Son* es bastante convencional. Si a eso añadimos que la historia se puede superar en unas 17 horas (teniendo en cuenta el "Paper Trail"), queda un resultado de notable alto, pero no sobresaliente. En cualquier caso, generar el caos en la ciudad sigue siendo una gozada que no nos cansamos de probar. Los chicos de Sucker Punch han vuelto a hacer un buen trabajo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los poderes** son diferentes y espectaculares. Da gusto utilizarlos.

■ **Los gráficos** demuestran de lo que es capaz PS4... Y este no es el límite de la consola.

Lo peor

■ **Su mecánica es poco innovadora** y ofrece pocos alicientes en el género.

■ **Delsin no acaba de caer bien** como protagonista. Será cosa nuestra...

Alternativas

• **Assassin's Creed IV** tiene más variedad de retos y es más largo, pero no es tan avanzado técnicamente.
• **Knack** también se basa en el uso de poderes, si bien está enfocado a un público más joven.

■ **GRÁFICOS** Muy buenos efectos de luz y partículas, modelos y animaciones.	90
■ **SONIDO** Estupendo doblaje al castellano. La música pasa desapercibida.	88
■ **DURACIÓN** Unas 17 horas yendo a saco. Hay tareas extra y variar el karma pica.	84
■ **DIVERSIÓN** Funciona como un reloj, pero le falta un poco de factor sorpresa.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

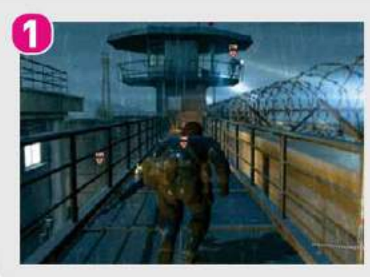
Valoración

Este juego suponía un "tour de force" para la consola y ha cumplido con las expectativas en lo técnico. Nos parece un sandbox entretenido, pero peca de ser bastante conservador en el desarrollo. Con todo, es una gran experiencia.

18 ■ Aventura ■ Konami ■ Un jugador ■ Castellano (textos) ■ 29,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

La mordedura tentativa de la serpiente

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES



Mientras se machaca para la aventura nuclear definitiva, Big Boss ha tenido a bien dejarnos ver un pequeño anticipo de cómo está siendo su preparación física para tal cometido.

EL ARSENAL DE METAL GEAR llevaba casi 6 años sin dejarse caer con entregas inéditas por las plataformas de sobremesa, desde que "Old" Snake se enfrentara a las armas definitivas de los Patriots. Por eso, mientras prepara la que debe ser su obra magna, *The Phantom Pain*, Hideo Kojima ha querido ofrecer un pequeño anticipo de todo el concepto técnico-jugable que se trae entre manos para la nueva generación. *Ground Zeroes* es un telonero, ni más ni menos, como lo fue la demo del buque en los tiempos de *Sons of Liberty*.

El juego se desarrolla en 1975, después de los sucesos de *Peace Walker*. Así, el protagonista es Big Boss, que debe infiltrarse en Camp Omega, una base cubana perteneciente al ejército de Estados Unidos, para rescatar a Chico y Paz, dos personajes que recordarán quienes hayan jugado al título de PSP. Además, se hacen algunas referencias a Cipher o Zero, si bien el argumento no aporta casi nada que no se supiera, ya que no deja de ser una excusa para enlazar con la ya famosa escena del hospital del tráiler de *The Phantom Pain*.

LA MAYOR VIRTUD de *Ground Zeroes* es que anticipa lo que cabe esperar de la saga para el futuro próximo, en clave de mundo





EL ANTICIPO de *The Phantom Pain* llega a un precio reducido de 29,95 € (en PS3 y 360, la versión digital se queda en los 19,95 €).



EL CQC permite coger desprevenidos a los enemigos, hacerles una presa para interrogarlos y luego dejarlos KO.



EL REFLEJO es un tiempo bala que se activa cuando alguien nos ve. Disponemos de un par de segundos para eliminarlo.

Transición sin apenas sorpresas

Ground Zeroes es un prólogo que sirve como nexo de unión entre los hechos de *Peace Walker* y los de *The Phantom Pain*. No hay vídeos kilométricos ni tediosas conversaciones de códec, pero el argumento da poco de sí. Casi todo lo que sucede ya se sabía:



CHICO Y PAZ son los personajes a los que tenemos que rescatar en la misión principal. Tras salir en *Peace Walker*, ambos tienen un fuerte vínculo con Big Boss.



SKULLFACE, comandante de la unidad XOF, es el villano del juego. Aparece en la intro y no se le vuelve a ver más la calavera. ¿Será Volgin? ¿Será Zardonov? ¿Será un personaje inédito?

2



3



COMO UNA BUENA SERPIENTE

Snake puede infiltrarse en el Campamento Omega de diversas formas, todas igual de válidas:

1. EL SIGILO es la táctica más satisfactoria, pero la más difícil de llevar a cabo. Si no hacemos saltar la alarma, hay 40 guardias patrullando.

2. LA ACCIÓN también es una opción. La munición no escasea, así que podemos liarnos a balazos con todo lo que se mueva.

3. HAY GADGETS que nos facilitan las cosas, como unos binoculares para marcar a los enemigos o unas gafas de visión nocturna.

abierto. Aunque el campamento Omega es un escenario bastante reducido, al empezar las misiones no se nos dice adónde ir, lo que nos da libertad y, a la vez, nos obliga a investigar. A base de interrogar a guardias o escuchar grabaciones de radio, obtenemos pistas para ir avanzando.

Debutan los vehículos "conducibles", aunque no aportan demasiado. Donde sí ha habido un importante avance es en el control, con comandos que resultan más ágiles que nunca, tanto para el sigilo como para la acción.

La IA es otro apartado donde se ha dado un paso de gigante. En lugar de ir "semiguiados" por un triángulo de visión, los enemigos se comportan de forma más activa y humana: varían sus rutas, se paran para conversar o estornudan, hacen un genial uso de los focos de luz (si damos un paso en falso y nos ocultamos, sacan ▶▶

Snake, "Big Boss"

Argumentalmente, el juego se sitúa tras *Metal Gear Solid 3* y *Metal Gear Solid Peace Walker*, por lo que el protagonista es el Snake primigenio.



Introduciendo nuevos trucos

Se mantiene la base jugable de las anteriores entregas, pero Kojima ha introducido una serie de mecánicas nuevas que hacen que todo sea mucho más orgánico y realista:



EL CONTROL ha ganado en agilidad. Snake puede rodar y apuntar estando bocarriba, cargar cuerpos, disparar en carrera, saltar coberturas...



MUNDO ABIERTO. A priori, no hay indicadores de adónde ir. Debemos mirar el mapa, investigar, interrogar a los enemigos, escuchar casetes...



EL CAMPAMENTO OMEGA es el único escenario. Tiene varias zonas bastante diferenciadas, pero el tamaño es reducido.



LOS ENEMIGOS son más inteligentes. Sus rutas ya no son tan mecánicas y se sirven mucho de elementos lumínicos.



HAY NUEVE INSIGNIAS COLECCIONABLES, de modo que, al conseguirlas, se desbloquea la misión *Déjà vu / Jamais vu.*

HAY ESTADÍSTICAS Y RANKINGS ONLINE que contribuyen a aumentar la duración, siempre que se sea "completista".



LOS VEHÍCULOS hacen su debut en la saga. Hay un tanque, un camión o un jeep, pero su utilidad es realmente limitada.

Mother Base

Snake y Miller cuentan con su propio ejército privado e incluso con un arma nuclear. Están a punto de sufrir una inspección de la ONU.

▶▶ una linterna para buscarnos, por ejemplo)... Hay que ir despacio.

➔ **EN TÉRMINOS TÉCNICOS,** cada versión del título tiene unas características. En la nueva generación, corre a 60 fps (con una resolución de 1080p en PS4 y de 720p en One), mientras que en la "antigua" lo hace a 30 fps y 720p. Nosotros lo hemos jugado en PS4 y el Fox Engine da la talla en casi todos los frentes. Los modelados y las animaciones de Snake y los enemigos son excelentes, igual que la iluminación. Pese a que no hay ciclo día-noche, sí que vemos la base a distintas horas, y los juegos de luces son sobresalientes. Ahora bien, se observa algo de "clipping" (por ejemplo, al subir escaleras, las piernas de Snake "atraviesan" peldaños) y "popping" (al ir en coche, brotan elementos de la nada).

➔ **LA PROPUESTA** de *Ground Zeroes* es realmente notable, pero se



LA LLUVIA preside la misión principal. Su efecto está muy logrado e incide en el desarrollo, ya que limita la visión de los guardias.





■ LA PROPUESTA ES NOTABLE, PERO SE LE NOTA QUE ES LO QUE ES: UN PRÓLOGO ■





EXTRAS. En PS3 y PS4, está la misión secundaria "Déjà vu", que homenajea al *MGS* de PSOne; en One y 360, está "Jamais vu", con Raiden.

Más objetivos sobre el terreno

Al acabar la misión principal, se desbloquean cinco encargos secundarios cuya duración ronda los 15-20 minutos. Eso sí, buena parte del encanto está en su rejugabilidad, ya que hay diversos desafíos y una puntuación final, según cómo lo hayamos hecho. Hay que destacar que estas misiones transcurren de día o al atardecer, lo que sirve para demostrar las posibilidades del Fox Engine con la iluminación:



IDENTIFICAR. Cada guardia de la base tiene una cara distinta. Tras ver unas fotos, debemos buscar a dos soldados concretos.



DESDE EL AIRE. A bordo de un helicóptero, debemos limpiar la base de enemigos y proteger a un valioso aliado. ¿Quién será?



SABOTAJE. Otra de las misiones nos insta a destruir tres baterías antiaéreas que hay distribuidas por la base, así como un tanque.

le nota que es lo que es: un prólogo de algo llamado a ser infinitamente mayor. Las mecánicas son magníficas y el nivel técnico es muy bueno, pero la historia dura un suspiro, sin aportar casi nada argumentalmente, y las misiones secundarias también son breves, independientemente de que haya desafíos o se pueda jugar de varias formas. Si eso y el precio no os importan, y os morís de ganas por la salida de *The Phantom Pain*, este Big Boss es vuestro hombre. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El desarrollo,** que ofrece más posibilidades que nunca de cara a la infiltración.

■ **Algunos guiños** del gran Kojima, capaces de despertar más de una sonrisa.

Lo peor

■ **Es muy corto,** aunque algunos puedan rejugarlo para completarlo todo al 100%.

■ **Es parco** en opciones, sin jefes finales y con un solo escenario. Deja ganas de más.

Alternativas

• **Metal Gear HD Collection** incluye tres juegazos que nadie debería perderse.
• **Metal Gear Solid 4,** para los que tengan PS3.
• **Thief** es otra gran aventura que lo apuesta absolutamente todo al sigilo.

■ **GRÁFICOS** El conjunto es consistente, pero hay fallos, como "popping" y "clipping".	88
■ **SONIDO** Gran BSO, pero está en inglés y se ha perdido la genial voz de David Hayter.	86
■ **DURACIÓN** La historia apenas dura dos horas, aunque hay misiones secundarias.	60
■ **DIVERSIÓN** Jugablemente, es exquisito y prepara a la saga para el futuro.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Ground Zeroes es un notable anticipo de lo que será *The Phantom Pain* cuando vea la luz. Mantiene las geniales mecánicas de siempre y les añade nuevos conceptos, pero la historia no da mucho de sí, dura poco y es algo caro.

16 ■ Shoot'em up ■ Electronic Arts ■ 6 a 12 jugadores ■ Castellano
■ 71,95 € ■ Ya disponible XO y PC (27 marzo en 360) ■ Contenido:

Medicina para un género moribundo

TITANFALL

Los falsos novatos del estudio Respawn se han sacado de la chistera un elixir capaz de levantar de la tumba de la desidia al género de los shooters enfocados al multijugador online.


1



■ **HACE CUATRO AÑOS,** se produjo una escisión en Infinity Ward, el estudio que firmó los primeros *Call of Duty* y sobre todo la subsaga *Modern Warfare*, que convirtió al género del shooter bélico en el más popular de la última generación, la de la explosión del juego en línea. Dos de sus cabezas pensantes, Jason West y Vince Zampella, salieron escopeteados y decidieron reaparecer en escena fundando un nuevo estudio, Respawn Entertainment, para el que ficharon a algunos exmarines de IW. Avalados por el bagaje acumulado allí, gestaron una nueva IP llamada a revitalizar un género sobreexplotado, cuyo tirón entre las masas se debió, en parte, a su propio trabajo en el pasado.

Titanfall no es otro shooter más del montón. Gracias a una decidida apuesta por el "parkour" y los titanes, la experiencia se siente fresca como pocas, con una jugabilidad endiabladamente rápida y satisfactoria al tacto. No es un giro copernicano, pero sí un boca a boca lo suficientemente pasional como para devolverle la consciencia a un género que parecía un náufrago ahogado.

→ EL JUEGO CASA CON LA IDEA de la conexión permanente obligatoria, ya que sólo dispone de modo multijugador, lo que, en el caso de Xbox One, obliga a tener una suscripción Gold a Xbox Live. Paralelamente, no hay un modo Historia al uso para que pueda jugar una sola persona por su cuenta. Es cierto que eso impide que haya un trasfondo argumental de peso, pero la consistencia de las refriegas online y la cantidad de mapas compensan con creces esa carencia.

El control es bastante clásico, en la línea de otros shooters,





LOS RESPONSABLES de las primeras entregas de *Call of Duty* han logrado revitalizar un género que pedía a gritos un poco de savia nueva.



EN LAS BATALLAS, confluyen titanes, pilotos humanos y soldados manejados por la IA, lo cual garantiza el frenesí.



EL EPÍLOGO salta cuando un equipo llega a la puntuación objetivo. El bando derrotado debe llegar a una nave de huida.

Los titanes son los mandamases

Una de las claves del juego son los titanes, unos gigantescos robots bípedos que se pueden desplegar cada tres minutos, aproximadamente. Su potencia de fuego es descomunal y su tamaño les permite pisar a los soldados como si fueran hormigas.



VARIEDAD. Hay tres tipos de titanes y distintas habilidades entre las que elegir, como un vórtice que repele balas, un muro defensivo o humo eléctrico.



EYECCIÓN. Cuando el titán está a punto de ser destruido, podemos salir proyectados de él hacia el cielo. Existe incluso la opción provocar una explosión nuclear en ese preciso instante.

2



3



VOLCADO EN UNA DIRECCIÓN

Titanfall está enfocado única y exclusivamente al multijugador:

1. LAS BATALLAS enfrentan a dos equipos, de seis jugadores cada uno. No existe ningún modo de todos contra todos.

2. HAY SOLDADOS manejados por la IA, cuya habilidad es escasa. Con ellos, se consigue que no haya espacios vacíos en el mapa y que los inexpertos puedan matar a alguien.

3. LOS SERVIDORES DEDICADOS evitan el "lag" y aceleran la búsqueda de partidas.

pero se ve enormemente favorecido por el toque futurista, con "parkour" y titanes, que hace que la experiencia sea diferente a la de *Battlefield* o *Call of Duty*. *Titanfall* rezuma personalidad y el ritmo de sus batallas es frenético, sin que eso impida que haya decenas de estrategias que poner en práctica a la hora de buscar sitio en el campo de batalla. Con la mochila propulsora podemos llegar a casi cualquier plataforma, rebotando por las paredes, lo que hace que los enfrentamientos sean muy verticales. Si a eso se le suma el uso de robots gigantes, las posibilidades se multiplican por diez. El gran mérito es que todo encaja, sin que los pilotos sean unos peleles a merced del poderío de los titanes.

→EN EL CAMPO DE BATALLA, no sólo hay humanos, sino también personajes manejados por la ▸▸



Pilotos

Llamados así, los soldados del juego se dividen en dos facciones, que luchan por el control de la Frontera: el IMC (una corporación) y la Milicia (un grupo mercenario).



Sin racaneo en cuanto a mapas

Hay catorce mapas, lo cual es una cifra muy aceptable. El tamaño es considerable, tanto a lo ancho como a lo alto, lo que hace que las refriegas se desarrollen a diferentes niveles:



URBANOS. Hay muchos mapas ubicados en ciudades, zonas residenciales e instalaciones militares, en las que el asfalto y los edificios tienen mucho peso.



NATURALES. Las zonas áridas tienen una gran presencia en el juego, en forma de desiertos. También hay sitios como una laguna rodeada de palmeras.



HAY UN TUTORIAL en el que se explican todos los controles básicos, como el de poner al titán en modo automático.



LOS RETOS Y LAS SUBIDAS DE NIVEL ayudan a desbloquear nuevos elementos. Se han suprimido las rachas de bajas.



LAS ARMAS son bastante clásicas: pistolas, escopetas, rifles de francotirador, fusiles, ametralladoras, granadas...



LOS SOLDADOS cuentan también con armas anti-titán y pueden subirse a lomos de los robots para freírles el "seso".



HAY HABILIDADES de uso limitado, como camuflaje, un radar de pulsos o la posibilidad de moverse más rápido.

Titanes

Estos robots mecánicos son una parte esencial de las refriegas. Hay tres modelos, con un equilibrio variable entre velocidad para desplazarse y potencia.

IA, que contribuyen a que la sensación de guerra sea mayor. Eso sí, su pericia es digna de un cadete que no haya cogido un arma en su vida. Más que nada, están para que los usuarios más inexpertos no se frustren frente a los jugadores más "hardcore", lo cual no está del todo mal pensado.

Como en otros shooters, obtenemos experiencia por todo lo que hacemos (bajas, partidas ganadas, retos completados), de modo que, al ir subiendo de nivel, desbloqueamos armas y habilidades con las que personalizar a la dupla piloto-titán.

EL APARTADO TÉCNICO quizás sea el punto más flojo de *Titanfall*. Sin ser malo, lo cierto es que el acabado general no está entre lo más destacado de la nueva generación. El uso del motor Source, el mismo que ya se usó en *Half-Life 2*, permite unos buenos efectos de explosiones y humaredas, pero, en el caso de Xbox One,

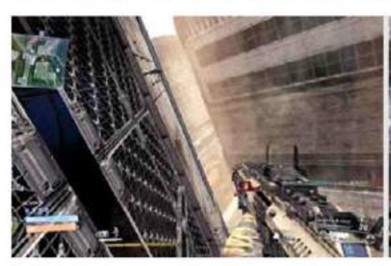


GRÁFICAMENTE, no es un título de nueva generación, en especial la versión de Xbox One, que corre a 792p, por los 1080p de PC.





■ GRACIAS AL "PARKOUR" Y LOS TITANES, LA EXPERIENCIA SE SIENTE MUY FRESCA ■





EL "PARKOUR" es, junto a los titanes, la gran estrella. Gracias a una mochila propulsora, podemos llegar a casi cualquier recoveco de los escenarios.

Una apuesta sobre seguro

Los modos de juego son muy similares a los de cualquier otro shooter bélico. Se ha incluido una especie de Campaña, pero no es un modo Historia al uso que se pueda disfrutar de manera individual, sino que se trata de batallas multijugador a las que se les ha añadido un ligero argumento, sin que haya cinemáticas. Al margen de eso, nos encontramos con cinco modalidades con características diferentes:



EN DESGASTE, hay que llegar a 250 puntos, sabiendo que cada enemigo (titán, piloto o soldado de la IA) otorga una puntuación.



EN DOMINIO, hay que conquistar y defender tres zonas. En Captura la bandera, debemos robar el estandarte del enemigo.



CAZAPILOTOS Y ÚLTIMO TITÁN EN PIE obligan a centrarse en eliminar sólo a los soldados y a los robots, respectivamente.

la resolución es de 792p y, peor, pese al estándar de 60 fps, se producen tirones cuando se acumulan varios robots y misilazos en la pantalla. El tamaño de los escenarios es muy generoso, aunque no hay elementos destructibles ni sucesos aleatorios. A pesar de esas taras técnicas, la jugabilidad merece mucho la pena. El debut de Respawn en el mundillo ha servido para demostrar que el género de los disparos aún tiene mucho margen de innovación. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El equilibrio jugable:** es igual de divertido manejar a un titán que ser un piloto.

■ **El ritmo frenético** y la infinidad de estrategias, por el genial diseño de los mapas.

Lo peor

■ **No hay modo Historia** que pueda disfrutar por su cuenta una sola persona.

■ **Tiene taras técnicas,** sobre todo en XO. Los soldados de la IA son unos maulas.

Alternativas

• **Battlefield 4** es el único shooter de nueva generación que puede plantarle cara.
• **Halo 4** cuenta con una estética parecida y su campaña le da más empaque.
• **Call of Duty Ghosts,** aunque es muy inferior.

■ **GRÁFICOS** El motor Source da poco de sí. Pese a ir a 60 fps, hay tirones y "tearing". **78**

■ **SONIDO** Las pocas voces están dobladas al español y la BSO le pone bastante épica. **85**

■ **DURACIÓN** Hay un buen número de mapas y retos de todo tipo para picarse. **93**

■ **DIVERSIÓN** El control es una delicia y la fórmula está perfectamente equilibrada. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

El género del shooter online llevaba años clamando por algo así, tras haber sido sobreexplotado con decenas de secuelas clónicas. No dispone de campaña y no es ningún hito gráfico, pero la combinación de titanes y "parkour" brilla con luz propia.

16 ■ Rol ■ FromSoftware ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

La muerte no tiene precio

DARK SOULS II



Yo no soy como esos libertadores remilgados con frases lapidarias. Yo prefiero morir de pie, arrodillado, en cuclillas, tumbado boca abajo... lo que sea mientras la palme en *Dark Souls II*.

■ **MUERTE Y VIDEOJUEGO ES UNA COMBINACIÓN** tan antigua como poco habitual estos últimos años. Las míticas pantallas de "game over" y las constantes muertes del héroes de turno han dado paso, en la mayor parte de los juegos, a protagonistas que se pasan el juego casi ellos solitos sin perder ni una vida. Durante un tiempo se ha considerado algo añejo, el ensayo y error se denostó diciendo que era una mecánica obsoleta, que sólo servía para alargar injustificadamente las horas de juego. Afortunadamente, hay muchas maneras de complicarnos la vida y hacernos morir, y ésta es de las buenas.

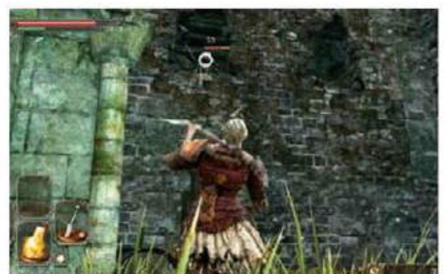
➔ **LA DIFICULTAD ESTÁ A LA ALTURA DEL ORIGINAL,** aunque el juego resulta más accesible. Y es que han rediseñado la interfaz y ahora es más clara y sencilla. Además, las descripciones de para qué vale cada ítem son algo más explícitas, lo mismo que el sistema de juramentos (los antiguos pactos). Eso sí, la jugabilidad sigue siendo tan endiabladamente difícil y críptica como en anteriores entregas. Pese a todo, FromSoftware ha reequilibrado la dificultad.

Hay detalles que la suben, como el que el máximo de nuestra barra de energía disminuya con cada muerte (hasta el 50%), pero también hay otros que lo hacen





DARK SOULS II ES UNO DE LOS MAYORES DESAFÍOS a los que te puedes enfrentar en tu consola, pero la frustración merece la pena.



LAS FLECHAS PUEDEN HACER MUY FÁCIL una batalla. FromSoftware lo sabe, y hace que escaseen como el oro.



CUANDO VEAS UNA PUERTA CUBIERTA DE NIEBLA ya sabes lo que te espera detrás de ella, un desafío tremendo.

Los altibajos del apartado gráfico

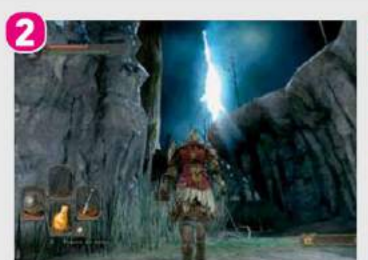
En honor a la verdad, el apartado técnico ha mejorado con respecto al original. El problema es que eso no es muy difícil y el salto gráfico no es suficiente para sorprendernos ya que, en algunos momentos, parece el mismo juego:



LA ILUMINACIÓN en los entornos abiertos ha ganado muchos enteros con una mejor simulación de la luz del sol y de la que emite nuestra antorcha.



EL ACABADO GENERAL, sin embargo, no está a la altura de los mejores del género. No es cuestión de compararlo con *Skyrim*, pero se echa de menos un mayor salto gráfico.





LAS BASES DE LA MUERTE

Dark Souls II sigue la mecánica básica de todo buen juego de rol, mezclando los elementos clásicos del género:

1. EL ARGUMENTO no es precisamente muy claro. Tenemos una maldición y queremos librarnos de ella, pero hay muy pocas escenas con diálogos y los que hay son absolutamente crípticos.

2. LA EXPLORACIÓN es muy satisfactoria. Un recoveco puede abrirnos un nuevo mundo.

3. LOS COMBATES son geniales. El tempo de los movimiento es la clave.

más asequible, como zonas con enemigos facilones donde reunir almas o el que desaparezcan rivales de una zona si estamos muriendo allí una y otra vez.

El control es casi idéntico al de *Dark Souls*, aunque el nuevo salto resulta mucho más fiable, ya que tenemos un botón para correr y otro para saltar, en lugar de uno solo. El diseño de los escenarios es tan laberíntico como siempre, pero al menos contamos con la posibilidad de viajar de una hoguera a otra en todo momento para evitar caminatas y combates innecesarios.

La quema de objetos en las hogueras también nos ofrece nuevas posibilidades, como aumentar la dificultad de los enemigos (más aún) o evitar que nos invadan tanto. Ya no es necesario ser un humano para ser invadidos o jugar en cooperativo, por lo que los encuentros son más frecuen- ▶▶



Héroe

El/la protagonista de la aventura se enfrenta a una maldición que le convierte en hueco.

Grandes cambios para un hueco

La cantidad de novedades no es muy numerosa ni los cambios son muy grandes, aunque para un hueco sean gigantescos. Son ligeros retoques jugables que mejoran la experiencia:



PARA SALTAR ya no tenemos que volver a pulsar el botón de correr, sino que lo hacemos con otro distinto. ¡Ya era hora!



LOS VIAJES ENTRE HOGUERAS están disponibles desde el principio de la aventura, para evitar "pateos" de relleno.



EL EDITOR NOS PERMITE CAMBIAR EL ASPECTO de nuestro héroe y, sobre todo, el estilo de juego: mago, guerrero...



GRACIAS POR LA INFORMACIÓN, pero algo me decía que no ver ni controlar a mi personaje tenía su razón de ser.



LAS CRIATURAS QUE HABITAN el universo de juego no saben con quién se han topado: moriré cuanto sea necesario.



LOS JEFES FINALES pueden alcanzar tamaños gigantescos, pero eso no les hace mucho más mortíferos que una rata.



LAS HOGUERAS son, casi siempre, un reducto en el que descansar, recuperar energía y tomarnos un respiro.





Heraldo

Esta señorita (¿estará casada?) es la persona a la que tenemos que llevar las almas recolectadas para subir de nivel. Nos espera en Majula.

tes. Los servidores dedicados ofrecen mayor estabilidad que las conexiones entre usuarios del original, aunque nos hemos topado con algunas desconexiones que ojalá se solucionen.

EL NIVEL GRÁFICO NO HA EVOLUCIONADO MUCHO, pese a que ha mejorado la iluminación y hay menos difuminado alrededor de los personajes. No podría importarnos menos cuando hablamos de una joya jugable como ésta. El sistema de combate sigue siendo de lo más robusto que podemos encontrar en el género. La importancia de los atributos de nuestro personaje, del equipo que llevamos y de cómo lo usemos resulta vital para sobrevivir, un elemento que debería ser básico para cualquier juego de rol (que tome nota el que se sienta aludido).

El grado de inmersión en su decadente universo, la exploración de un mundo abierto, su elevada dificultad que siempre nos pica



LOS PERSONAJES con los que nos encontramos son de pocas palabras y cuando hablan son bastante crípticos.





NO INTRODUCE MUCHAS NOVEDADES, PERO ES LA ENTREGA MÁS PULIDA





LA AMBIENTACIÓN está tan trabajada como en el original, desde ciudades gigantescas (izquierda.) hasta lúgubres lagos (dcha.).

Sobrevivir como un perro

Puede que pertenezcas a ese grupo de alienígenas ancestrales que se puede pasar *Dark Souls II* con los ojos cerrados, pero si eres una persona normal y corriente, de esas que no salen en Cuarto Milenio, lo más probable es que te tengas que aprovechar de todas las perrerias que pone a tu disposición el mapeado del juego. Sí, lo sé, es de "cobardicas", pero son mis almas las que están en juego:



LA TRAMPA DE LA ESCALERA consiste en hacer que te sigan los enemigos y mientras bajan peldaños les damos "pal pelo".



LOS PRECIPICIOS son una forma tan ridícula como otras de diñarla. El ridículo es libre y también vale para los rivales.



EL MURO INVISIBLE hace que los enemigos no puedan atravesarlo para seguirnos. Luego nos dan la espalda y ya sabes lo que toca.

para probar suerte una vez más y la increíble adicción que provoca sólo para saber qué habrá detrás de la siguiente niebla basta para coronarlo como uno de los grandes RPG de su generación.

Si hubieran incluido más novedades y hubieran dado un verdadero salto gráfico, estaríamos hablando del único juego de rol capaz de destronar al todopoderoso *Skyrim*. Un juego absolutamente indispensable, pese a que su dificultad no es para todos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Todo: ambientación, combates, exploración, mejora del personaje, arte...

Los cambios jugables no son muy grandes pero hacen que sea más redondo.

Lo peor

Se parece mucho al original, y aunque eso es bueno, hay que innovar.

Gráficos mejorables. Hay mejoras, pero el nivel general es mediocre.

Alternativas

- **Dark Souls y Demon's Souls** es, obviamente, lo más parecido, pero es mejor esta segunda entrega.
- **Skyrim** sigue siendo el rey del rol, aunque sean juegos completamente diferentes.

GRÁFICOS Las mejoras graficas no son suficientes y le alejan de los mejores.	75
SONIDO La música es escasa, pero genial y las voces y efectos se salen.	88
DURACIÓN 50 ó 60 horas para completarlo y más de 100 para hacerlo todo.	93
DIVERSIÓN Tremendamente adictivo. Y aunque es difícil, engancha como pocos.	94
PUNTUACIÓN FINAL	87

Valoración

Está bien que mantenga los aciertos del original, pero la verdad es que no aporta tantas novedades como tuvo *Dark Souls* respecto a *Demon's Souls*. Eso sí, es una experiencia única que nadie debe perderse, aunque no le vaya el rol.

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1-2 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 45,95 € ■ Ya disponible







SEIS YOSHIS Y UN BIBERÓN

La clave de *Yoshi's New Island* es la variedad de trampas y situaciones que deben atravesar nuestros dinos para salvar a Bebé Mario de los Shy Guys.

1. LOS NIVELES están repletos de trampas y viejos enemigos como Nep-Onut Gigantón, que ponen a prueba tu puntería a la hora de lanzar huevazos, además de nubes con interrogantes que abren pasadizos secretos.

2. LAS FASES PUZLERAS consisten en conducir a un Yoshi impostor que reproduce todos nuestros movimientos al otro lado de la pantalla. El objetivo es llevarle a la zona de pinchos.

3. TRAE 6 MINIJUEGOS para dos y son compatibles con el modo descarga local con una tarjeta. Cada vez que completas un mundo, se desbloquea uno, y entre ellos hay batallas de globos y "carreras de revoloteo".



LOS MEGAHUEVOS arrasan con tuberías y estructuras que esconden vergeles de tesoros, como las codiciadas monedas rojas.

UN HUEVO DE RECUERDOS

YOSHI'S NEW ISLAND

Yoshi se da un homenaje con un ovíparo banquete para nostálgicos, y aunque la tortilla está recalentada, le siguen quedando megahuevos para invitarnos a repetir.

Yoshi

El único ser vivo capaz de poner un huevo de esta forma con niños delante sin que nadie se escandalice. Y en el juego los hay muchísimo más grandes.



■ **CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR.** Esa es la sensación que nos invade al recorrer cada rincón de esta "nueva" Isla Huevo, y no porque le falte ni una pizca de ritmo, variedad o diversión, sino porque todo en *Yoshi's New Island* es un flashback constante a un clásico de las plataformas que ya nos fascinó hace dos décadas en SNES. Aunque sus 6 mundos están totalmente rediseñados, la ambientación es casi idéntica al juego original, así como el plantel de enemigos, los objetos recolectables (flores, monedas rojas y medallas doradas) y los controles, cuya mayor aportación es el divertido uso del giroscopio para manejar los vehículos. La inclusión de megahuevos y nuevas transformaciones aportan emoción a la isla, pero su dificultad ya no es lo que era, a menos que seas un friki del coleccionismo.

→**EL PRINCIPAL ALICIENTE** está en la recolección de objetos, que multiplica la rejugabilidad de sus 48 niveles, donde nos espera un total de 1380 items, un auténtico reto que compensa la menor creatividad en el diseño de los mapeados, cuyos fondos están desaprovechados. En general, lu-



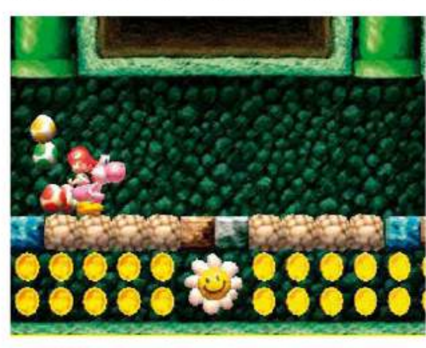
EL DISEÑO DE NIVELES no es tan imaginativo como en su día, pero las mecánicas de algunos sí es muy ingenioso.



SOMOS LO QUE COMEMOS, y Yoshi lo devuelve en forma de pepitas de sandía, fuego o hielo para congelar pingüinos.



LA VARIEDAD de situaciones incluyen momentos de scroll vertical que fomentan la exploración a fondo de las fases.



LAS CUEVAS subterráneas vuelven a estar repletitas de tesoros monetarios y florales. Aquí hace falta un culetazo.

Yoshi se inclina por el sensor

El giroscopio permite controlar la mira a base de inclinar la consola, pero sobre todo en los vehículos en los que se transforma, en cuyas fases se desactivan automáticamente las anecdóticas 3D. Los nuevos vehículos son el globo, el taladro, la vagoneta y el trineo, que suman al helicóptero y el submarino.



MUEVE LA 3DS para rotar no el helicóptero, sino el escenario, para guiar a Yoshi a través de las monedas y los cronómetros.



PULSA LOS BOTONES mientras te inclinas para frenar los vehículos o, en el caso del taladro, picar la dura roca.

YOSHI SE HA VUELTO MUY CONSERVADOR, PERO SIGUE SABIENDO CÓMO DIVERTIRSE

LA NOSTALGIA es la base de la aventura desde la secuencia de introducción (esos Yoshis reunidos para salvar a Bebé Mario) hasta la estructura de los niveles, con esas estrellitas saltarinas para sumar segundos al cronómetro, junto a las 20 monedas rojas y 5 margaritas por nivel. Qué tiempos.





cen más desangelados que en su día, aunque molan los Shy Guys de estilo prerrenderizado, una muestra más de su fascinación por el pasado, aunque la música queda muy lejos de las canciones originales. Con todo, sus destellos de genialidad lo convierten en el mejor *Yoshi* desde 1995, pero la sensación final es similar a la de abrir un huevo de chocolate con la sorpresa ya montada: te lo zampas babeando igualmente, pero ya no ilusiona tanto.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

El uso del giroscopio para fijar la mira y lo divertido que es controlar los vehículos.

Muy rejugable si eres un "completista" de los de antaño.

Lo peor

La falta de ideas y novedades sustanciales que justifiquen el 'New' del título.

Fondos insulsos y los escenarios poco detallados.

Alternativas

- **Yoshi's Island.** Llegará pronto a la CV de 3DS y sigue siendo el mejor *Yoshi* jamás diseñado.
- **New SMB 2** es la opción más parecida en calidad: un buen plataformas que no llega al nivel de su precuela.

GRÁFICOS Fieles al estilo original, con más toques impresionistas y fondos sutiles. **79**

SONIDO Las nuevas canciones son muy sosas.. y los coros de Yoshis no molan. **68**

DURACIÓN 48 niveles plagados de coleccionables que lo hacen híper rejugables. **83**

DIVERSIÓN El déjà vu es constante, pero el ritmo y la variedad de niveles lo compensa. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 85

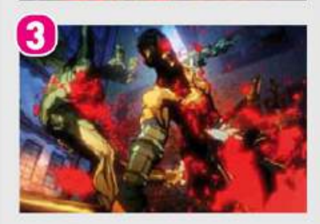
Valoración

Yoshi's New Island es el regreso más purista y conservador de Nintendo en mucho tiempo, y aun siendo un plataformas solvente en control y variedad, es tan sumamente fiel a sí mismo que pierde la frescura del mito original.




EL DESARROLLO tipo "hack and slash" se beneficia de una estética arriesgada, mucho humor y un control profundo y bien ajustado.





ASÍ PELEA UN MAESTRO NINJA

Se supone que Yaiba se dedicaba a entrenar a otros ninja en su aldea (donde se encontró con Hayabusa) . Estas son las habilidades que le ayudaron a convertirse en un maestro del ninjutsu. Aunque no significa que lo vaya a tener fácil.

1. EJECUTAMOS COMBOS con tres armas: espada, mangual y puño acorazado, y nos defendemos con R1. Si lo pulsamos en el momento adecuado, ejecutamos un contraataque.

2. PODEMOS ARREBATAR ARMAS a los zombis o utilizar sus cuerpos como proyectiles o armas contundentes. Además, estos ataques se combinan con fuego, residuos tóxicos o electricidad.

3. AL ENLAZAR VARIOS ATAQUES llenamos un medidor de furia, que nos permite atacar con más fuerza (y ser invulnerables) durante algunos segundos. Cualquier ayuda es poca.

Ninjutsu contra los zombis

YAIBA NINJA GAIDEN Z

La saga *Ninja Gaiden* se "reinventa" con un nuevo aspecto, un ninja más duro, zombis... y la misma dificultad.

KEIJI INAFUNE, creador de las sagas *Dead Rising, Megaman o Lost Planet,* ha tomado el relevo de Tomonobu Itagaki en el desarrollo del nuevo *Ninja Gaiden Z.* Su apuesta recupera los frenéticos combates de toda la serie, pero con una estética "toon shading", mucho sentido del humor, y un nuevo protagonista, Yaiba, que se la tiene jurada al héroe de los juegos clásicos, Ryu Hayabusha.

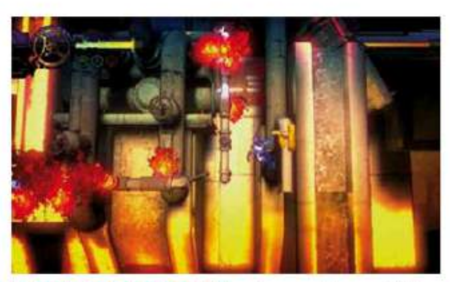
→LA DIFICULTAD ES SALVAJE y tardamos bastante en dominar el sistema de combate (alternamos el uso de tres armas: katana, puño cibernético y mangual). Pero el juego nos recompensa con una curva de aprendizaje perfecta, que nos anima a seguir por muy cuesta arriba que se pongan las cosas; de hecho, *Yaiba Ninja Gaiden Z* logra su máxima intensidad en el quinto escenario (de un total de siete) cuando tenemos que perseguir a Hayabusa peleando por el mismísimo infierno.

Sin embargo, el juego no alcanza el nivel de las dos primeras entregas por culpa de unos gráficos "justitos" (el estilo animado no puede disimular las animaciones forzadas ni los fallos de cámara) y por un sistema de navegación en las zonas de plataformas que más bien parece un QTE (se han perdido habilidades ninja como

Yaiba

El protagonista del juego pierde un brazo y un ojo combatiendo contra Ryu Hayabusa (lo vemos en la intro) y jura vengarse, aunque para ello deba exterminar cientos de zombis por el camino.





LAS ZONAS DE PLATAFORMAS se han resuelto como QTE que se superan con la técnica de ensayo y error.



LUNES, NUESTRA AYUDANTE, le pone un poco de "picante" al argumento con sus comentarios (y su aspecto).



LA ESTÉTICA animada contrasta con la gran cantidad de sangre, humor negro y bromas sexuales que aparecen en el desarrollo.

Los enemigos definitivos

Los jefes finales de *Yaiba Nija Gaiden Z* son una verdadera pesadilla. Todos (salvo el último del juego) tienen la mala costumbre de reaparecer. Además, su tamaño es proporcional a la dureza de estos combates. Seguro que más de uno os hace proferir alguna maldición antes de que acabéis con ellos.



RYU HAYABUSA protagoniza todo un nivel, en el que tenemos que ir persiguiéndole y derrotándole en sucesivas ocasiones.



LOS JEFES DE NIVEL son enormes y además nos envían a sus esbirros. Los "checkpoints" no nos ayudan demasiado.

LOS EXTRAS al terminar el juego incluyen nuevos personajes para jugar (como Beck en la pantalla de la izquierda) y un minijuego tipo "beat´em up" de desarrollo horizontal, en la pantalla de la derecha. Merece la pena conseguirlos.





caminar sobre el agua). Tampoco es demasiado largo (unas 8 horas si somos diestros) pero eso lo compensa con unos extras muy jugosos: la posibilidad de repetir el juego con otros personajes, como Beck de *Mighty No. 9* o los disfraces de Kabuki y colegiala, y sobre todo, un minijuego basado en los "beat´em up" de 8 bits, de desarrollo horizontal (más difícil todavía). Una propuesta que recupera el sabor de la saga y encantará a los jugones "clásicos". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Los combates son emocionantes, con un sistema profundo y satisfactorio.

Gráficamente brutal: en especial las expresiones, la iluminación y las texturas.

Lo peor

Tiene algunos fallos técnicos, en particular la cámara y las animaciones.

Las zonas de plataformas se reducen a Q.T.E. de "ensayo y error".

Alternativas

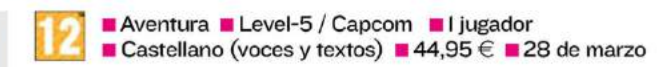
• **Ninja Gaiden 2** es un soberbio "beat´em up" superior en desarrollo y nivel técnico.

• **Lollipop Chainsaw** tiene el mismo sentido del humor, con un toque sexy y unos combates muy salvajes.

GRÁFICOS Modelos "animados" con algunos fallos de cámara y animaciones.	75
SONIDO Voces en inglés, y una banda sonora correcta, sin demasiados alardes.	72
DURACIÓN Ocho horas de dificultad salvaje, con jugosos desbloqueables.	85
DIVERSIÓN Combates muy emocionantes, y una progresión perfecta.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Después del "tropezón" de *Ninja Gaiden 3*, la saga se recupera con un nuevo enfoque, más desenfadado y una curva de dificultad perfecta. Es una lástima que las plataformas no estén a la altura de los combates.



12 ■ Aventura ■ Level-5 / Capcom ■ 1 jugador ■ Castellano (voces y textos) ■ 44,95 € ■ 28 de marzo



LAYTON Y PHOENIX WRIGHT participan juntos tanto en las partes de exploración como en los juicios.

La justicia es un rompecabezas

PROFESOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

El profesor del sombrero de copa y el abogado de azul hacen realidad nuestro sueño de verlos juntos. ¡Y con un juegazo!

■ **LEVEL-5 Y CAPCOM COLABORAN** para unir dos de sus sagas estrella: *Profesor Layton* y *Phoenix Wright Ace Attorney*, respectivamente. Ambas han conseguido enamorar a muchos usuarios de las portátiles de Nintendo, y el desafío era combinar su esencia y jugabilidad en un título coherente y sólido. Para ello han mezclado de manera brillante sus elementos más importantes. De *Layton* tenemos el estilo de exploración (con la ya clásica lupa) y los puzles, mientras que *Ace Attorney* está representado con los juicios. Pero el juego no se limita a calcar cosas que ya hemos visto en otras entregas. La exploración está más pulida que en anteriores juegos de Layton (por ejemplo, ahora podemos comprobar cuántas monedas y puzles nos quedan por encontrar en cada escenario), y los juicios aportan aún muchas más novedades.

→**EN LOS JUICIOS POR BRUJERÍA** debemos evitar que nuestras defendidas acaben en la hoguera por brujas, y en vez de enfrentarnos a un fiscal lo hacemos contra la Orden de la Inquisición. Además, en este mundo no existe tecnología para sacar fotografías o huellas dactilares, por lo que hay que apañárselas con otro tipo de pruebas. Y no sólo eso, sino que

1 

2 

3 

PUZLES Y JUICIOS

Profesor Layton vs Phoenix Wright Ace Attorney reúne los elementos más reconocibles de ambas sagas y los combina de una forma brillante.

1. PUZLES. Las partes de exploración están basadas en los juegos de Layton, y usamos la lupa para examinar los escenarios como en las otras entregas de 3DS. Con frecuencia aparecen puzles, enigmas mentales que debemos resolver al estilo de lo que nos tiene acostumbrado Layton.

2. JUICIOS. Están basados en los juicios de *Ace Attorney*, pero tienen muchas novedades importantes. Los protagoniza Phoenix, aunque Layton y Luke también participan en ellos de distintas maneras.

3. HISTORIA. La trama de Labyrinthia y la caza de brujas está narrada mediante numerosos diálogos y un buen número de escenas animadas obra del estudio Bones (Fullmetal Alchemist, Soul Eater). Las voces están en español.

Layton/Wright

El profesor de arqueología y el abogado se han convertido en los dos mayores héroes de aventuras en las portátiles de Nintendo. Ahora unen sus fuerzas por primera vez.







ESTE ATERRADOR PERSONAJE aparece al principio del juego persiguiendo a Aria, que pide ayuda al profesor Layton.



EL GRAN GRIMORIO es un libro que contiene información de los hechizos que puede usar una bruja. Útil en los juicios.



ARIA FABLE es un nuevo e importante personaje en torno al cual gira toda la trama de este juego. Layton y Phoenix la ayudan.

El misterio de Labyrinthia

Tras un prólogo en Londres, el resto del juego se desarrolla en Labyrinthia, una extraña ciudad de aspecto medieval que no aparece en ningún mapa. Este lugar oculta muchos misterios, y aquí es donde se conocen Hershel Layton y Phoenix Wright, que deciden unir sus fuerzas en busca de la verdad.



LABYRINTHIA está dividida en numerosos escenarios que exploramos como en los juegos del profesor Layton.



EL NARRADOR es un misterioso personaje del que todos hablan. Lo que escribe acaba haciéndose realidad en Labyrinthia.



LOS JUICIOS POR BRUJERÍA son el elemento más novedoso del juego. Tienen la esencia de los juicios de los *Ace Attorney*, pero siguen distintas reglas en un mundo en el que la tecnología no está avanzada pero sí existe la magia. Alexandre Flamair es el inquisidor (fiscal).





los testigos no testifican de uno en uno y pueden hacerlo en grupo, lo cual permite nuevas mecánicas de interrogatorio. Tanto en estos juicios como en la exploración y puzles participan nuestros dos protagonistas y sus jóvenes compañeros Luke Triton y Maya Fey, y el juego consigue transmitir la idea de que es un producto cohesionado pese a reunir personajes y mecánicas de títulos diferentes. Ha logrado ser todo lo que esperábamos de este "crossover". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los juicios** por brujería aportan muchas novedades y resultan muy frescos.
- **Muy buena historia** y personajes, unidos a un doblaje español de primera.

Lo peor

- **A veces se hace raro** ver juntos personajes con estilos de diseño tan distintos.
- **Si no te gusta leer** ni seguir un ritmo lento y pausado, no es tu juego.

Alternativas

- **Layton y el Legado de los Ashalanti.** La última entrega del profesor es muy buena.
- **Phoenix Wright: AA - Dual Destinies.** Una gran opción si sabéis inglés y no os molesta el formato digital.

GRÁFICOS Gran diseño de personajes, inspirado por ambas sagas.	88
SONIDO Excelente doblaje español y música, que une melodías viejas y nuevas.	93
DURACIÓN 30 horas de aventura, y habrá más contenidos gratuitos por Wi-Fi.	91
DIVERSIÓN Una combinación tan buena de *Layton* y *Ace Attorney* es una gozada.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Largo, apasionante, bien hilado y con muy buenos ingredientes. Es recomendable para todos, aunque aún no conozcáis las dos sagas, y pasará a la historia como uno de los mejores crossovers del mundo de los videojuegos.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.







PS3-360-PC | SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

COGE UN FINAL FANTASY, quítale su épica y sus profundos temas y cámbialos por la irreverencia y el humor típico de South Park y ya tienes una idea aproximada de lo que es *La Vara de la Verdad*. Un alocado RPG con combates por turnos que introducen un elemento de habilidad -pulsar el botón en el momento correcto- para causar más daño o recibir menos. Nosotros asumimos el papel de un niño nuevo en el barrio, que participará en un juego de fantasía con Cartman, Kyle y otros personajes, en el que no falta ni NADA ni NADIE de la serie. Humor escatológico, palabrotas, referencias a capítulos de TV y, sobre todo, una afilada ironía. Un título que encantará a los fans de la serie y a aquellos que quieran un juego de rol DIVERTIDO de verdad.

Valoración Trey Parker y Matt Stone, los padres de la serie, demuestran que implicarse en un juego da sus frutos. Esta genialidad es de los RPG más divertidos de los últimos tiempos. Lástima de censura. **90**

PS3 | TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES



ENGORDANDO LA MODA de los remakes HD, *Tales of Symphonia* es un aclamado RPG de GameCube (y PS2, aunque solo en Japón) que ahora nos llega en HD junto con su secuela. Dos aventuras extensas, duraderas y con un gran guión, respaldadas por el ágil sistema de combate marca de la saga. Dos aventuras que llegan subtituladas al castellano y que cualquier fan del J-RPG debería probar.

Valoración Como el buen vino, Tales of Symphonia mejora con los años. Y este recopilatorio HD, además, ofrece su mejor "cara"... **88**

PS3-360-PC | RAMBO



HAY TÍTULOS que, de lo cutres que son, acaban teniendo su encanto. Ese es el caso de *Rambo*, un juego con buenas ideas, pero mal ejecutadas y lastradas por un apartado técnico mediocre. A grandes rasgos se trata de un arcade de pistola tipo *Time Crisis*, en el que nosotros solo apuntamos y disparamos (Rambo se mueve solo), al que se han añadido Quick Time Events. Es para verlo.

Valoración Un título que resulta más divertido por su cutrez que por las mecánicas. Un *Time Crisis* desactualizado plagado de fallos. **35**





PS3 - Vita | FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER

UNA DE LAS MEJORES entregas de la serie *FF* y su secuela se han hecho un "lifting" para dar el pego en PS3 y Vita... y vaya si lo consiguen. Ambos remakes dejan un apartado técnico que no desentona con lo visto en otros RPG de PS3 (lucen muy bien, tanto en la sobremesa como en la portátil), así como mejoras en otros campos, como el audio (con temas también remasterizados). Incluso se han añadido opciones jugables inéditas, como trofeos en ambos títulos, los extras de la versión International de FFX-2 o el epílogo "Eternal Calm" de FFX, un vídeo de 30 minutos que amplía su final y explica por qué Yuna se embarca en la búsqueda de Tidus. Dos títulos que, a pesar de tener más de 10 años siguen dejando más de 200 horas de diversión, siempre y cuando no detestes los combates por turnos y no te chirríen algunas mecánicas que, hoy por hoy, pueden resultar algo añejas. Aun así, grandes J-RPG.

Valoración El mejor *FF* de PS2 -junto con su secuela- se pone al día en PS3 y Vita, dejando unos remakes soberbios, que siguen divirtiendo como hace 10 años, a pesar de algunas mecánicas añejas. **88**



PS3 | THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHT

LOS CREADORES DE DISGAEA, Nippon Ichi, abandonan el S-RPG para abrazar el rol de acción -al estilo *Diablo* y similares-, en un título que combina ideas originales y humor, aunque lastrado por algunas decisiones de diseño y que, una vez más, llega con todos los textos en inglés.

Valoración Un correcto A-RPG, con gran sentido del humor y con el toque Nippon Ichi que, o amarás u odiarás. **68**





PC | RESIDENT EVIL 4 HD ULTIMATE EDITION

CAPCOM HA "REVISADO" su alabado Survival Horror y lo ha relanzado con mejoras importantes, como gráficos a 1080p y 60fps, texturas en alta resolución y un control con ratón y teclado revisado (aunque sigue siendo más efectivo con pad). Un título inolvidable que por fin tiene versión "digna" en PC.

Valoración Una gran aventura, aunque con algunas mecánicas desfasadas y con un precio algo alto. **78**



XO-360 | PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

ACCIÓN EN TERCERA PERSONA, para hasta 24 jugadores, que enfrenta a zombies y plantas (con 4 clases por bando) es lo que ofrece este *Garden Warfare*. Un título que intenta unir el gracejo del famoso *PvZ* y el éxito de los shooters... pero que "pincha " al ofrecer pocos mapas y modos de juego...

Valoración Un entretenido shooter, con una atípica vena "simpática", aunque algo limitado en opciones. **73**

LOS 718 POKÉMON ya existentes se pueden descubrir dentro de este título. Otra cosa es capturarlos...







LA INTERFAZ del juego es muy sencilla de utilizar. Eso sí, tenéis que fijar la vista en las dos pantallas a la vez para poder abarcar todo el tablero de juego.

3DS  Puzle ■ Nintendo ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 7,99 €

POKÉMON LINK BATTLE!

Los Pokémon vuelven a enfrentarse, pero usando más la cabeza que nunca. No es que usen embestida, es que es un juego de puzle.

■ **POKÉMON LINK!** ya demostró su valía en Nintendo DS y la fórmula vuelve a repetirse en esta consola: hay que alinear las caras de los Pokémon para irlas eliminando del casillero.

Durante la partida nos encontramos con Pokémon salvajes que nos atacarán, marearán y romperán nuestro muro defensivo. Hay que intentar capturarlos. ¿Y cómo? Alineando Pokémon, claro. Cuantos más alinees, mejor será el combo y hasta podremos entrar en "frenesí" para agenciarnos Pokémon más rápido. Como era de esperar, no faltan los Pokémon legendarios, que no serán nada sencillos de atrapar. Y es que, de hecho, los 718 monstruos de bolsillo que se han mostrado hasta ahora (incluidos los de X e Y) están disponibles en el juego. Incluye multijugador local y la opción de compartir tus adquisiciones (sin perderlas) mediante StreetPass. No es gran cosa, pero en fin... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	83
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Muy entretenido y atractivo en su dinámica de juego, aunque con más opciones multijugador habría ganado muchos enteros.

PUNTUACIÓN FINAL **80**

360 | TAKEDOWN: RED SABRE

18 ■ Shoot 'em up ■ Serellan ■ 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 14,99 €

¿OTRO SHOOTER TÁCTICO? Pues sí, y nos entristece corroborar que no es para bien. Al estilo de clásicos como *Rainbow Six*, hemos de cooperar con nuestro pelotón para detener a los "charlies", desactivar bombas, etc. Se puede jugar en solitario o en cooperativo. Da igual: los enemigos van de tontos perdidos a letales, los menús son confusos, las misiones poco claras... Un auténtico quebradero de cabeza.



Valoración Tiene bastantes opciones, pero ninguna es divertida por culpa de un desarrollo confuso y desequilibrado. **40**

PS3-360-PC | PAC-MAN MUSEUM

3 ■ Acción ■ Bandai-Namco ■ Castellano ■ 9,99 €

¿HAY UN ICONO más importante para los videojuegos que Pac-Man? Ahora, llega un recopilatorio con todas las entregas relevantes que han ido lanzándose a lo largo sus 34 años de vida (¿os acordáis de *Pac-Land* o *Pac-Attack*, por ejemplo?), incluido el reciente y exitoso digital *Championship Edition*. También incluye logros/trofeos y algunas imágenes coleccionables. Y es que Shakira no inventó el waka-waka...



Valoración Una interesante pieza de coleccionista. Eso sí, no todos los juegos incluidos son igual de divertidos... **68**

3DS | RETRO CITY RAMPAGE DX

12 ■ Aventura ■ VBlank ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (Textos) ■ 8,99 €

HACE UNOS MESES conocimos *Retro City Rampage*, una aventura retro-gamberra que homenajeaba a los primeros GTA y a muchos otros juegos clásicos. Tras pasar por varias consolas llega a 3DS, con misiones revisadas y mejoradas y una curva de dificultad mejor ajustada. El resto, como siempre: montones de referencias ochenteras, gráficos "pixel art" y unas siete horas de aventuras muy bien planteadas... aunque el argumento sea absurdo.



Valoración Especialmente recomendado para los más nostálgicos, aunque como juego se sostiene por sí solo. **85**

Vita | TXK

12 ■ Acción ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 6,99 €

EL CREADOR DE TEMPEST 2000, Jeff Minter, firma un nuevo "shoot 'em up" que homenajea la estética ochentera más radical (¡ese Tron!) y la mezcla con música electrónica de corte actual. Avanzamos con perspectiva frontal por unos "carriles" creados a partir de vectores, por donde avanzan psicodélicos enemigos que debemos eliminar a lo largo de 100 fases, sin contar los niveles bonus (que aprovechan el giroscopio de Vita). Hay tres modos de juego, de dificultad variable pero similar capacidad de adicción.



Valoración Tan sencillo como efectivo. Todo un homenaje al *Tempest* original, que solo peca de saturar a veces la pantalla. **84**

PS4 DEAD NATION APOCALYPSE ED.

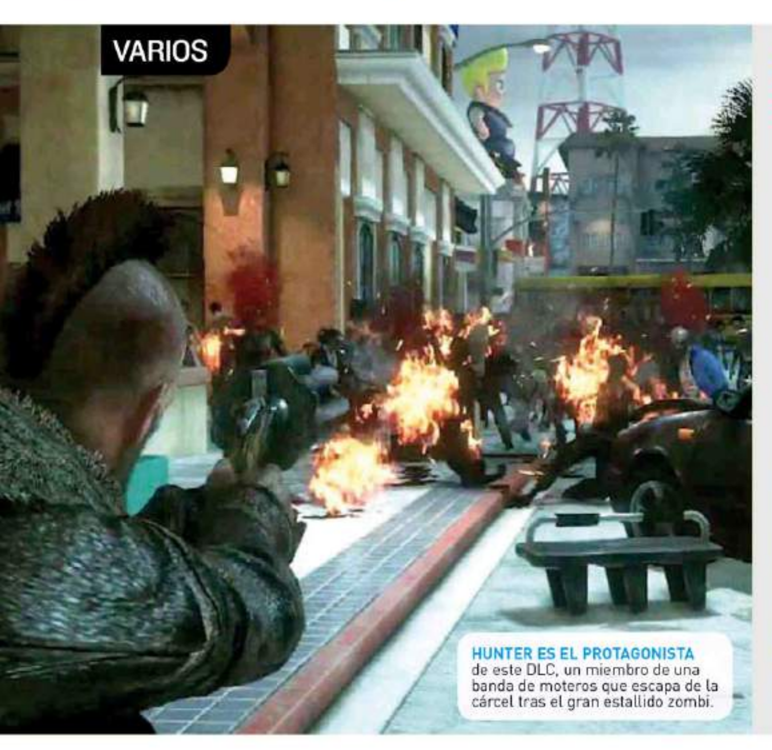
16 ■ Acción ■ Housemarque ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 14,99 €

EL CLÁSICO DE PS3 VUELVE A LA CARGA con gráficos en 1080p y 30 frames por segundo, además de tres modos de juego nuevos: Desafío, Arcade e Infinito, además de una opción para transmitir en directo nuestras partidas por Internet. El resto es idéntico al del juego original: hemos de elegir entre los dos héroes disponibles (un chico o una chica) y movernos con un stick mientras dirigimos el disparo con el otro. Hay montones de armas para conseguir y comprar y algunas dosis de exploración. La curva de dificultad está bien ajustada y consigue picar.



Valoración Salvo un par de curiosidades, es el mismo juego que en PS3. Es bueno, pero si ya lo jugasteis, no compensa. **78**

VARIOS



HUNTER ES EL PROTAGONISTA de este DLC, un miembro de una banda de moteros que escapa de la cárcel tras el gran estallido zombi.

DEAD RISING 3

Xbox One | 9,95 € - 22 MB

Chaos Rising

EL TERCER DESCARGABLE del juego de los no muertos sigue la tónica de los anteriores, resultando en esta ocasión un pelín más bestia y "cachondo". Cinco armas, un par de motos que molan bastante y cuatro enfrentamientos con jefes finales son las principales novedades, y visto en conjunto se erige como el mejor resuelto de todos los DLCs que se han publicado aunque, considerando el bajo nivel que están presentando, no es algo que tenga mucho mérito. Además, se desarrolla casi en su totalidad en escenarios ya vistos y las tareas se hacen repetitivas, y no podemos olvidar su alto precio y escasa duración: en hora y media lo habréis completado.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



BATTLEFIELD 4

PS3-360-PS4 One-PC Precio: 14,99 €

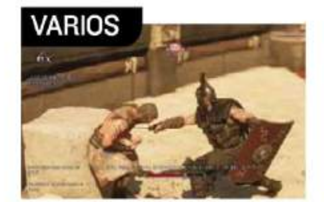
Second Assault

VOLVER A JUGAR en cuatro de los mejores mapas de *Battlefield 3*, además de tener cinco armas, un vehículo y un modo como novedades está bien. Lo malo es que, tras varios meses, persisten los problemas con el online de este título.

VALORACIÓN ★★☆☆☆



VARIOS



RYSE: SON OF ROME

Xbox One | 8,99 € - 7 MB

Elegidos de Marte

UNO DE LOS JUEGOS más controvertidos de los últimos meses ha recibido un pack interesante, sobre todo de cara al apartado de la diversión. Cinco escenarios para el coliseo y el modo supervivencia son lo más destacado del DLC, carillo pero cuya experiencia al jugarlo en cooperativo es muy gratificante.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GRAND THEFT AUTO V

PlayStation 3 - Xbox 360 | Gratis

Negocios

LA ACTUALIZACIÓN que ha recibido el modo online resulta un tanto engañosa, ya que su nombre no se refiere a esa clase de "negocios"... Tres coches, un avión, dos armas y apariencias basadas en el mundo empresarial son los añadidos, un tanto insulsos pero, al fin y al cabo, llegan sin pagar nada por ellos.

VALORACIÓN ★★★☆☆

CANCIONES



ROCKSMITH 2014

PS3-360-PC | 7,99 € (cada pack) - 21 MB

Clásicos

DOS PAQUETES de canciones de grupos míticos acaban de llegar para que aprendamos a tocarlas como debe ser. Boston y The Doors son los protagonistas en esta ocasión y se traen temazos como Don't Look Back o Riders on the Storm. ¿El inconveniente? Como siempre, el precio, que anda un tanto subido.

VALORACIÓN ★★★☆☆

COCHES



FORZA MOTORSPORT 5

Xbox One | 9,99 € - 9 MB

Alpinestars

UNA TANDA de grandes "carros", algunos de ellos muy carismáticos (como el Volkswagen Scirocco S del 81 o el Ford Mustang GT Coupe del 65), hacen su debut en el título de velocidad para la consola de Microsoft. Son diez coches y quedan estupendamente en nuestro garaje, pero el coste es bastante alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

STRIDER

Uno de los grandes clásicos de nuestros años mozos ha vuelto a la vida, gracias al interés de Capcom en traernos de nuevo (eso sí, remozados) muchos de los juegos que hicieron grande a la compañía en las décadas de los 80 y 90. La demo que se ha hecho pública es bastante corta, ya que en unos diez minutos os la podéis acabar, aunque deja muy a las claras cómo es el juego final: tenemos algo de plataformeo, mucha acción y enfrentamientos con algunos jefes, y todo ello desarrollado en unas estupendísimas 2D.





FAR CRY CLASSIC

En unos veinte minutos podemos completar la versión de prueba de esta adaptación del título original, lanzado en 2004 y que hace poco llegó a los bazares de PS3 y 360. No es que cunda mucho, pero sí lo suficiente para evaluar si el justito apartado técnico pesa más que su diversión.

DUSTFORCE

Este juego de Capcom, que debutó recientemente en PS3, 360 y Vita, es uno de esos que no deja indiferente a quien lo prueba, por lo que os invitamos a que le deis una oportunidad. La demo dura unos quince o veinte minutos y deja ver bastantes cositas para que podáis emitir vuestro juicio.

MULTIMEDIA



TITANFALL

Ya está aquí uno de los títulos que más ha dado que hablar últimamente, y con él el habitual tráiler de lanzamiento. Disparos, explosiones, dinamismo y titanes dejan adivinar lo más importante: la diversión como resultado.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

La entrega final de la trilogía de Rocksteady acaba de asomar la patita, y lo ha hecho con un impresionante vídeo de cuatro minutos que muestra villanos y acción. Es sólo una cinemática, pero basta para hacer muy larga la espera.



DARK SOULS II

La típica avalancha de vídeos previa a un lanzamiento también llegó con el juego de FromSoftware, destacando entre ellos Hollow Lullaby, donde las motivaciones de los caballeros quedan expuestas con una épica presentación.



WATCH DOGS

El 27 de mayo es la fecha elegida por Ubisoft para estrenar su esperadísimo juego, y su anuncio fue aprovechado para mostrar un tráiler que revela detalles del argumento y también un buen puñado de espectaculares escenas.

NOTICIAS

VAMPIROS MODERNOS

Se acaba de poner a la venta el primer DLC para *Castlevania: Lords of Shadow 2*, en el que Alucard hace de protagonista y donde participamos en una serie de eventos que no vamos a desvelaros para no estropear el guión. Revelations es su nombre y podéis encontrarlo para las tres plataformas en las que se lanzó originalmente el juego (PS3, 360 y PC).



LLEGA MÁS DLC

Estamos a punto de entrar en abril y con él van a aterrizar nuevos descargables en títulos como *Batman: Arkham Origins* y *Outlast*. Cold, Cold Heart ampliará la historia del primero (con Mr. Freeze como gran aliciente) y estará disponible el día 22 para PS3, 360 y PC a un precio de 19,99 euros. Por su parte, al juego de terror llegará Wistleblower, donde no controlaremos al protagonista y veremos más detalles de la historia, a un precio (y día de salida) todavía no desvelado.

PARA LOS SHOOTERS

Sigue alto el ritmo de salida de DLCs para los títulos del género más popular. A *Killzone: Shadow Fall* llegará en breve el Pack Insurgente a un precio de 9,99 euros, al tiempo que ha recibido gratuitamente un par de mapas para el multijugador. Y en lo que respecta a *Call of Duty: Ghosts*, Devastation es el nombre de su segundo pack de contenido, que traerá cuatro mapas y un nuevo episodio de Extinction, costará los típicos 14,99 euros y llegará el 3 de abril.

TEMPORADA DE TIROS

Tal y como era de esperar, la llegada de *Titanfall* ha venido acompañada de su correspondiente pase de temporada. Puede adquirirse ya mismo por 24,95 euros y servirá para tener acceso a los tres paquetes de contenido que están planificados para el juego de EA.

La web del mes



BUEN MAKING OF

https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps

Este mes os recomendamos el documental sobre la realización de *The Last of Us*, en cuya hora y media vemos el trabajo que lleva detrás uno de los grandes juegos de la generación que ahora termina.



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS3	→	1	10
2	GTA V	PS3 - Xbox 360	→	2	7
3	Zelda: A Link Between Worlds	3DS	↑	4	2
4	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	R	-	1
5	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	6	14
6	Pokémon X / Y	3DS	↑	7	2
7	Castlevania: Lords of Shadow 2	PS3 - Xbox 360 - PC	!	-	1
8	FIFA 14	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R	-	1
9	Thief	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	!	-	1
10	Lightning Returns Final Fantasy XIII	PS3 - Xbox 360	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS



1 Watch Dogs
PS4 - Xbox One - Wii U PS3 - Xbox 360 - PC

Ubisoft ha anunciado, al fin, la fecha definitiva de su esperado "sandbox". El hacker Aiden Pearce la liará en Chicago.

FECHA: 27 DE MAYO

2 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC

El nuevo juego de Geralt de Rivia promete ser el juego de rol en mundo abierto más grande que se haya visto.

FECHA: FEBRERO DE 2015

3 The Order 1886
PS4

El primer juego de Ready at Dawn para PS4 estará protagonizado por una orden de caballeros y se ambientará en un Londres neovictoriano.

FECHA: OTOÑO



4 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - Xbox One

Ground Zeroes ya está en la calle, pero lo que más esperan los fans de *Metal Gear* es este juego, que podría irse a 2015.

FECHA: 2015



5 The Evil Within
PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC

El género del "survival horror" no atraviesa su mejor momento, pero Shinji Mikami lo revitalizará con este título.

FECHA: 29 DE AGOSTO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 272) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un excelente broche de oro
Cristian Raventós

"Mejora gráficamente, el argumento es sorprendente, tiene una gran duración y añade nuevos estilos de jugabilidad, como el sigilo".

NOTA 94



Un bocado sangriento
Andrés Macho

"Una aventura vampiresca mejorada al máximo. Es un punto final sublime para la trilogía de Drácula, con sus jefes o su cámara libre".

NOTA 94



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Dark Souls II** PS3 - Xbox 360	92	92/100 "Una experiencia única, pese a la falta de novedades"	37/40 No disponible	9/10 "Es una secuela increíblemente gratificante"	9,75/10 "Una aventura que resulta épica de principio a fin"	9/10 "Está lleno de secretos y sorpresas que descubrir"	9/10 "Como su predecesor, es brillante, bonito y esencial"
2	**Titanfall** Xbox One - PC	91	92/100 "El género del shooter clamaba por algo así"	-/40 No disponible	8,9/10 "Un soplo de aire fresco para el género multijugador"	9,25/10 "Un ejemplo de lo que puede ser el online en next-gen"	9/10 "Una increíble secuela y también un gran juego en sí mismo"	-/10 ""
3	**Tomb Raider Definitive Ed.** PS4 - Xbox One	89	87/100 "Imperdible si se tiene PS4 o One y aún no se ha probado"	37/40 No disponible	9,1/10 "La misma Lara del año pasado, pero incluso más bonita"	9,25/10 "Ahora mismo, el mejor título que hay en PS4 y Xbox One"	8/10 "Una gran reinvención para una saga muy veterana"	-/10 No disponible
4	**South Park: La Vara de...** PS3 - Xbox 360 - PC	83	90/100 "Una magistral unión entre *South Park* y el género del RPG"	-/40 No disponible	9/10 "El juego de *South Park* que siempre habíamos querido"	8,5/10 "Impresiona tanto como juego como pieza de comedia"	7/10 "Clava el humor de la serie, aunque es fácil y corto"	8/10 "Se nota que a Trey Parker y Matt Stone les gustan los juegos"
5	**Donkey Kong Country TF** Wii U	82	93/100 "Un plataformas para aporrearse el pecho de emoción"	35/40 No disponible	9/10 "Un plataformas que no tiene miedo a ser desafiante"	9,25/10 "Sus niveles son extremadamente imaginativos"	6/10 "A veces divierte, pero carece de innovación e imaginación"	7/10 "Pese a ser tradicional, Retro ha logrado un buen plataformas"
6	**Thief** PS4 - Xbox One - PC	74	90/100 "Eidos Montreal vuelve a demostrar su tino para los reseteos"	-/40 No disponible	6,8/10 "El sigilo está bien, pero no la falta de niveles abiertos"	8/10 "Muy gratificante, aunque los tiempos de carga lo lastran"	6/10 "Tiene buenos momentos, pero la historia es incoherente"	7/10 "Garrett tropieza un poco en su llegada a la nueva generación"
7	**La LEGO Película** Todas	73	78/100 "Un título divertido y dirigido al público más joven"	-/40 No disponible	6,5/10 "Incluye muchos héroes, pero acaba por hacerse tedioso"	8/10 "Más corto que otros *LEGO*, pero tiene mundos geniales"	7/10 "Ofrece diez horas fantásticas, pero los puzles son simples"	-/10 No disponible
8	**Plants vs Zombies GW** Xbox One - Xbox 360	67	73/100 "Un shooter simpático, pero flojo en cuanto a opciones"	-/40 No disponible	7,8/10 "Es un buen uso de la licencia de *Plants vs Zombies*"	6,5/10 "Tanto el control como la cantidad de mapas son limitados"	7/10 "Te saca una sonrisa, pero es insustancial para lo que cuesta"	5/10 "Los controles resultan demasiado imprecisos"
9	**Castlevania Lords of S. 2** PS3 - Xbox 360 - PC	66	95/100 "Una aventura redonda, colosal y muy divertida"	-/40 No disponible	6,5/10 "Intenta abarcar demasiado y el resultado se resiente"	6/10 "Los fans del primero se sentirán muy decepcionados"	7/10 "Un final satisfactorio para la trilogía de *Lords of Shadow*"	4/10 "Además de burdo y feo, se equivoca en sus planteamientos"
10	**Rambo: El videojuego** PS3 - Xbox 360 - PC	43	35/100 "Un juego 'de pistola' anticuado y muy flojo técnicamente"	-/40 No disponible	3/10 "Una experiencia sobre raíles muy poco profunda"	4/10 "Te harás un favor viendo las películas en vez de jugar a esto"	6/10 "Cuenta con algunos desafíos, pero es atroz gráficamente"	5/10 "Es un juego de serie B en todos los sentidos"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Es un gran *Castlevania*

Teodoro Morillo

"Llevo jugando a la saga desde Super Nintendo y sí es un *Castlevania*. Me ha gustado ver cómo nace Drácula y por qué odia a la humanidad".

NOTA 90



Ni tan bueno ni tan malo

Jesús García

"La primera entrega era mejor como aventura, pero el carisma de su protagonista es mayor y el sistema de combate está muy mejorado".

NOTA 80



Con sed de sangre

Judy Helsing

"Tiene un buen apartado visual, la BSO quita el hipo y hay momentos épicos, pero las fases de sigilo hacen que el ritmo sea un tanto irregular".

NOTA 80



Rápido y precipitado

Alejandro López

"Deja muchas dudas en el aire. La variedad de escenarios queda mermada por la ciudad-castillo y el papel de los secundarios es de risa".

NOTA 60

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

METAL GEAR V: GROUND ZEROES



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

INFAMOUS SECOND SON

El "sandbox" de Sucker Punch se ha convertido en la exclusiva más notable de PlayStation 4.

Imprescindibles

1	NBA 2K14	90	69,95 €
2	Thief	90	69,95 €
3	Tomb Raider	87	59,95 €
4	Battlefield 4	87	69,95 €
5	Rayman Legends	87	39,95 €
6	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
7	FIFA 14	85	71,95 €
8	Assassin's Creed IV	85	69,95 €
9	Infamous Second Son (NUEVO)	84	71,95 €
10	Killzone Shadow Fall	83	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

TITANFALL

El género del shooter online ha recibido un soplo de aire fresco con estas refriegas entre soldados y titanes.

Imprescindibles

1	Titanfall (NUEVO)	92	71,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €
3	Thief	90	69,95 €
4	Forza Motorsport 5	88	64,95 €
5	Tomb Raider	87	59,95 €
6	Battlefield 4	87	69,95 €
7	Rayman Legends	87	39,95 €
8	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
9	FIFA 14	85	71,95 €
10	Assassin's Creed IV	84	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

YAIBA NINJA GAIDEN Z

Keiji Inafune ha llevado a cabo este "spin off", repleto de zombis a los que cortar a katanazos.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	29,95 €
8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

DARK SOULS II

La dificultad infernal es la seña de identidad de esta secuela, cuyos monstruos nos harán morir cientos de veces.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

LAYTON VS PHOENIX WRIGHT

El "crossover" entre estas dos famosas sagas portátiles ha realizado un papelón en su juicio.

Imprescindibles

1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
10	Layton vs P. Wright (NUEVO)	92	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

FINAL FANTASY X / X-2 HD

Tidus y Yuna han vuelto por fin. El lavado de cara que han recibido ha merecido la pena.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U



El juego del mes

RAYMAN LEGENDS

El género plataformero es el gran protagonista del catálogo de Wii U, gracias a Rayman, Mario o Donkey Kong.

Imprescindibles

1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	LEGO City Undercover	91	59,95 €
10	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €

PC



El juego del mes

SOUTH PARK: LA VARA DE LA...

La irreverente serie de animación ha recibido una adaptación digna de ser un episodio más.

Imprescindibles

1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	29,95 €
9	Bioshock Infinite	95	29,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

de robots gigantescos

Denominadas en la jerga audiovisual como "mechas", estas máquinas de combate han desplegado su potencia de fuego en todo tipo de títulos.



Xbox One - PC 39,95 €

1 TITANFALL

Respawn Entertainment, un estudio fundado por los responsables de los primeros *Call of Duty*, se ha estrenado en el mundillo con un shooter en el que los titanes son los protagonistas indiscutibles. El título está enfocado exclusivamente al multijugador, con frenéticas y espectaculares batallas de seis contra seis. Cada pocos minutos, todos los usuarios pueden desplegar el "mecha" para sembrar la destrucción.



PSOne - Saturn - PC Descatalogado

2 MECHWARRIOR 2: 31ST CENTURY COMBAT

En los años 90, con el boom de los gráficos tridimensionales, cobraron gran relevancia los FPS, como éste, en cuyas misiones viajábamos a bordo de un robot.



Xbox Descatalogado

3 MECHASSAULT

La primera Xbox, que supuso la toma de contacto de Microsoft con el mundo de las consolas, tuvo en los "mechas" a uno de sus estandartes, con títulos como *MechAssault* y *Steel Battalion*.



PS3 - Xbox 360 9,95 €

4 ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION

Hideo Kojima, responsable de *Metal Gear*, firmó en PS2 dos espectaculares juegos de guerreros mecánicos y voladores. Las explosiones de color eran una constante.



PS3 - Xbox 360 - PC 14,95 €

5 TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON

La guerra entre Autobots y Decepticons es una de las más famosas de la historia de la animación. Este título es el más completo de los que la han recreado.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link Betw.	3DS
4	Titanfall	One
5	Castlevania LoS 2	360
6	Assassin's Creed IV	360
7	Thief	PS4
8	Zelda: Wind Waker	Wii U
9	Bioshock Infinite	360
10	S. Mario 3D World	Wii U

Alberto Lloret

1	MGS Ground Zeroes	PS4
2	Castlevania LoS 2	PS3
3	Thief	PS4
4	Zelda: A Link...	3DS
5	Titanfall	One
6	S. Mario 3D World	Wii U
7	Tomb Raider	PS4
8	Strider	PS4
9	Outlast	PS4
10	South Park: La Vara...	PS3



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Battlefield 4	PS4
3	Call of Duty Ghosts	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	MGS Ground Zeroes	PS4
6	Titanfall	One
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Skyrim	PS3
9	Infamous Second Son	PS4
10	Zelda: A Link...	3DS

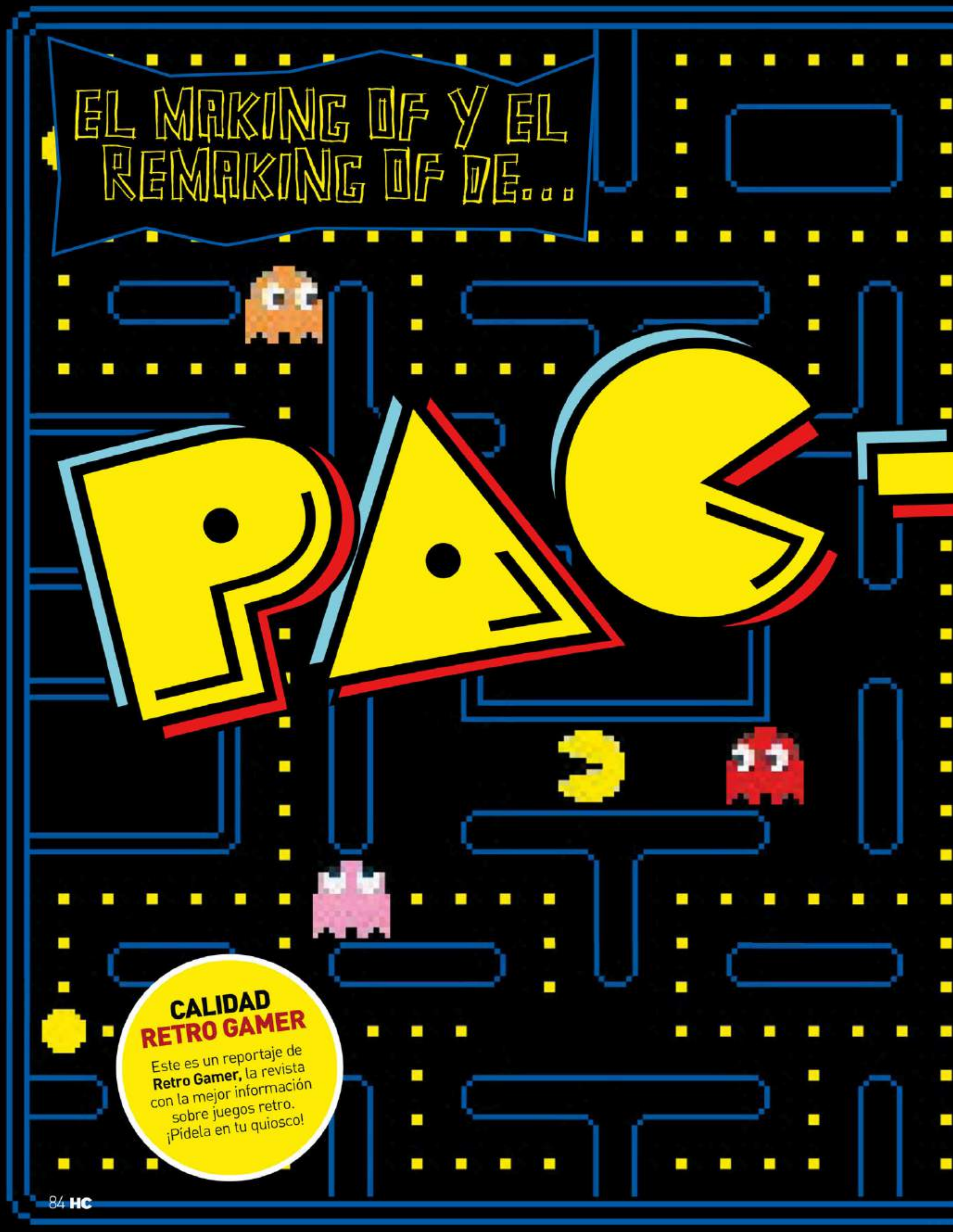


Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	The Last of Us	PS3
8	Titanfall	One
9	Infamous Second Son	PS4
10	Yoshi's New Island	3DS

1	Titanfall	Xbox One
2	Super Mario 3D World	Wii U
3	The Last of Us	PS3
4	Zelda: A Link Between...	3DS
5	GTA V	PS3 - Xbox 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.


EL MAKING OF Y EL REMAKING OF DE...
PAC-
CALIDAD RETRO GAMER
Este es un reportaje de Retro Gamer, la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!

MAN

EN EL 34º ANIVERSARIO DE PACMAN, HABLAMOS CON **TORU IWATANI** SOBRE CÓMO CREÓ EL PERSONAJE MÁS ICÓNICO DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, UNA DE LAS CREACIONES MÁS COPIADAS Y DURADERAS, Y CÓMO HA VENIDO REVISITANDO SU CREACIÓN.

Con los actuales protagonistas de los juegos a menudo diseñados a semejanza de las estrellas de Hollywood, es agradable comprobar que un círculo amarillo con un apetito insaciable sigue siendo, hasta la fecha, la estrella del videojuego más imperedecera. Después de todo, ¿qué jugador no ha probado una variante de *Pac-Man*? De acuerdo con el informe "Índice de Celebridades" de Davie Brown de mayo de 2008 (dbireport.com), que evalúa el potencial de las estrellas como representantes de un producto, Pac-Man fue reconocido por el 94% de los consumidores, superando incluso a Mario. El atractivo de Pac-Man es, irónicamente, parejo al de pesos pesados de Hollywood como Tom Hanks o Will Smith.

Parte de este atractivo se debe, sin duda, a la diversión y a la naturaleza pacífica de Pac-Man. Él explora un simple laberinto, masticando puntos, perseguido por un cuarteto de fantasmas de dibujo animado. Y cuando Pac-Man come uno de los cuatro power up que hay en el laberinto, los fantasmas se vuelven azules y huyen, dejando de ser una amenaza y volviéndose, de repente, comestibles. Y cuando un fantasma es comido, sus ojos "escapan" y vuelven velozmente a su redil, donde renacen.

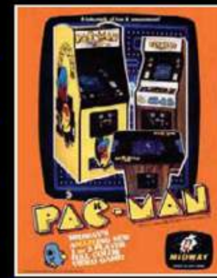
Este estilo de juego amable, con buen fondo, no fue un accidente, tal y como explica el diseñador del juego, Toru Iwatani: "Los salones recreativos de finales de los 70, que en Japón llamamos centros de juego, fueron como los parques para los niños, y los únicos videojuegos que se ofertaban eran de temática brutal, como matar aliens," recuerda. "Mi objetivo era dar con un juego que fuera adorable, fácil de jugar, con diversión 'ligera' y que las mujeres y las parejas lo pudieran disfrutar,"

» Toru Iwatani con una adorable versión de peluche de Blinky/Akabei , junto con varias versiones también "blandas" de Pac-Man...

LA HORA DE LA PIZZA

Iwatani comenzó a pensar en ideas para videojuegos en los que el verbo clave fuera "comer". Y, sí, el rumor sobre la pizza es en gran medida cierto – mientras almorzaba, un plato de comida rápida cambió para siempre el curso de la historia del videojuego-. "Con 'comer' como palabra clave, una forma llamó mi atención," recuerda Iwatani. "Yo había pedido

A SABER...



- **EDITOR:** NAMCO/MIDWAY
- **DESARROLLADOR:** NAMCO
- **LANZAMIENTO:** 1980
- **PLATAFORMA PRINCIPAL:** PAC-MAN: ARCADE (QUE FUE LANZADO POSTERIORMENTE EN VARIAS SISTEMAS DOMÉSTICOS)
- **GÉNERO:** ARCADE
- **DISPONTE A PAGAR:** 480€ O MÁS POR LA RECREATIVA; DESDE 70 CÉNTIMOS POR LAS CONVERSIONES

El making of y el remaking of de... PAC-MAN

HACK-MAN

Con sus eficientes y simples jugabilidad y estética, *Pac-Man* fue carne de cañón, y una muy popular, para la brigada del hacking. Los hacks básicos realizaron ajustes menores en la jugabilidad, como acelerar algunas cosas, mientras que los menos básicos trastearon con el laberinto, los gráficos y el sonido, añadiendo al inmaculado acabado original una capa de pegajosa y semialeatoria mermelada digital. El horrible *Joyman*, con su espantoso audio y su laberinto de formas rotas, fue el que de forma más notable pateó la cabeza de Pac-Man.

Los hacks más efectivos son los que respetan la formula original – *Hangly-Man* y sus laberintos modificados– aunque *Piranha* (de GL) es una excepción. Quitar el laberinto y llevarlo a una claustrofóbica caverna bajo el agua – la piraña de la que habla el título, perseguida por pulpos famélicos– da al juego un enfoque y originalidad de la que otros hacks carecen.

una pizza redonda, y faltaba una poción." En un momento ¡eureka!", explica Iwatani, "la forma de lo que es ahora Pac-Man empezó a dibujarse, a flashear en mi cabeza."

Incluso en esos primeros años del videojuego, los personajes tenían muy poco detalle, pero Pac-Man estaba destinado a permanecer desde su primera aparición como un disco amarillo con una boca básica, como una simplificada versión de la comida de Iwatani. Él mismo apunta a que, en aquella época, alguien sugirió que se deberían añadir otros componentes, como ojos, pero entonces no habría fin a las adiciones. "Como conceptos de diseño, tanto Pac-Man como los fantasmas tienen una simplicidad y un encanto adorables," dice Iwatani sobre su decisión de mantener el diseño gráfico simplificado, sugiriendo que la parte visual ayudó a atraer a las jugadoras de la época.

La elegante claridad del diseño de personajes también influenció al propio juego. Inicialmente, la comida que Pac-Man iba a comer estaba desparramada por toda la pantalla, pero Iwatani agudizó su ingenio para asegurar que los jugadores supieran inmediatamente qué había que hacer. "Quería simplificar la jugabilidad, y así se me ocurrió la idea de construir un laberinto en el que el movimiento estaba restringido a las 4 direcciones básicas – arriba, abajo, izquierda y derecha," dice. Con esta estructura en su sitio, el objetivo del juego se volvió más obvio, y el personaje principal pronto se ganó su "apodo", 'Pakku Man', basado en la jerga japonesa 'paku-paku', que describe el sonido el sonido de la boca al comer. (Consecuentemente, el nombre del juego fue *Puck Man*. El editor en Estados Unidos, Midway, lo renombró a *Pac-Man* para evitar los juegos de palabras cambiando la 'p' en 'puck' a una 'f'.)

Con el contenido básico del juego ya acordado, Iwatani se dio cuenta de que aún no era muy divertido, de modo que se añadieron los enemigos, que aportaron tensión y emoción, convirtiendo la recogida de la fruta en un reto para el jugador. En un movimiento inusual para la época, Iwatani no solo desarrolló una inteligencia artificial rudimentaria para los fantasmas, sino que se aseguró de que cada uno tuviera su propia personalidad, moviéndose y atacando a Pac-Man a su manera. "La serie de TV de dibujos *Tom y Jerry* ayudó a dar forma a la relación entre Pac-Man y los fantasmas," rememora Iwatani. "Si la programación hubiera utilizado el mismo algoritmo para los enemigos, que atacaran siempre a la posición real de Pac-Man, los fantasmas hubieran parecido una hilera de cuentas. ¿Dónde está la emoción en eso? Así, introduje algorritmos de IA para que los fantasmas fueran hacia Pac-Man desde todas las direcciones."

PASANDO LISTA...

Y así se nos presentó a Blinky, Pinky, Inky y Clyde (Akabei, Pinky, Aosuke y Guzuta en la versión japonesa). Según Iwatani, los fantasmas atacan en oleadas, antes de dispersarse y volver a atacar, lo que da al jugador un respiro de forma regular y da la sensación de ser más orgánico que los ataques incesantes que plagaron juegos como *Space Invaders* (con el paso del tiempo,

"Diseñé el juego de modo que jugadores de cualquier sexo y edad pudieran jugarlo sin problemas, sin tener que leer un manual" TORU IWATANI



» Cuando *Pac-Man* ganó premios, no lo hizo en broma: estos son por "el juego del siglo" y "juego más exitoso de una máquina operada con monedas".



esas oleadas son más difíciles de identificar, y los ataques de los fantasmas se vuelven más rápidos y continuos, contradiciendo el deseo de Iwatani de no ofrecer una experiencia estresante, pero proveyendo un reto a largo plazo necesario para los jugadores expertos). Aunque los jugadores a menudo no se ponen de acuerdo sobre cómo funcionan los algoritmos, Iwatani dijo en el pasado que Blinky fue diseñado para perseguir a Pac-Man, mientras que el objetivo de Pinky es buscar su parte delantera, lo que explica por qué los dos acaban a menudo haciendo un "sandwich" con el héroe. El movimiento de Inky y Clyde es más aleatorio, dejando la sensación de que Pac-Man es perseguido de una forma natural, frente a un esquema robótico.

Los ataques no vienen solo de un lado; como dijimos, el laberinto contiene 4 power up que temporalmente convierten a los fantasmas en una asustadiza versión azul que permite a Pac-Man girar las tornas y comerlos. "La inspiración para el power up fueron las espinacas de Popeye en la serie de dibujos de TV," explica Iwatani. "Estos power up no existían en la planificación – surgieron durante la fase de desarrollo como elemento para dar la vuelta al juego, y hacerlo bastante más interesante."

Aunque se terminaron distribuyendo más de 250.000 unidades del juego final de *Pac-Man*, Iwatani apunta que el impacto no fue inmediato: "En Japón, el juego tuvo una tibia recepción al principio, pero demostró ser un gran vendedor a largo plazo durante varios años." Increíblemente, su éxito en EE.UU. también cogió a la gente por sorpresa, con los "expertos" de la época afirmando que *Rally-X* era el juego a seguir en 1980. En cualquier caso, la habilidad de Iwatani para atraer a todo tipo de jugadores, más allá de jóvenes ansiosos de reventar aliens, dio sus frutos. "En Occidente, fue un éxito masivo– gente que normalmente no jugaba a videojuegos se volvieron ávidos fans y hubo mucha cobertura sobre *Pac-Man* por parte de los medios" recuerda.

El juego también ha resistido el paso del tiempo, ha sido convertido a multitud de plataformas y, de forma regular, sigue apareciendo en recopilatorios y servicios online. "Lo diseñé de modo que los jugadores de cualquier edad y sexo pudieran jugarlo directamente, sin leer un manual", dice Iwatani de la duradera popularidad de su creación. "El juego también contiene



» **[Arcade]** De mediados de los 90 es *Hyper Pacman*, de Semicon, que ofrece un acercamiento propio más de *Bomberman* que de *Pac-Man*, añadiendo extraños jefes finales a la mezcla.

ADAPTACIONES LOCAS

Pac-Man tiene cientos de conversiones a sus espaldas. Repasamos los ejemplos más curiosos



ATARI 2600

Intentó llamar la atención con el vergonzoso 'Día Nacional de Atari *Pac-Man*'. Esta conversión por lo visto surgió de presiones de marketing. Un caos parpadeante, con un espantoso diseño del laberinto y una "chunga" jugabilidad hicieron que 5 millones de cartuchos cogieran polvo...



VIC-20

Mientras que la mayoría de usuarios de VIC-20 tenían la conversión directa de Atarisoft, los fans japoneses de Commodore disfrutaban con la superior versión de HAL Laboratories. Commodore lo llamó *Jelly Monsters* fuera de Japón; los abogados de Atari lograron retirarlo.



MSX

Esta versión de 1984 de MSX evitó los laberintos "achatados" de la mayoría de las conversiones domésticas, poniendo los marcadores a un lado de un laberinto más pequeño, pero con el aspect ratio de la recreativa. Este esquema sigue vigente, por ejemplo, en los *Pac-Man* plug-and-play TV.



FUJITSU FM-7

En lugar de seguir el método de MSX y modificar la proporción del laberinto, esta versión de 1984 de *Pac-Man* para el ordenador Fujitsu FM-7 gira el laberinto 90 grados. Esto significa que ni hay un laberinto "reducido" ni gráficos pequeños, aunque el cambio desorienta un poco...



GAME BOY ADVANCE

Un toque de locura pasó por el cuartel general de Nintendo cuando la serie NES Classics llegó a Europa. Sin cajas coleccionables y precios más altos, tuvimos un port malo de la normalita edición de NES por más dinero de lo que costaba el muy superior *Pac-Man Collection* de GBA. Bien.



iPHONE

La conversión para el móvil de Apple es tan precisa como corriente, pero la falta de un stick físico da como resultado dos sistemas de control: deslizando el dedo sobre una cruceta en pantalla o moviendo el móvil. Con el dedo funciona mejor; las direcciones se confirman con un stick en pantalla.



PAC-MAN

HITOS DE PAC-MAN Un breve repaso de las más notables secuelas



MS PAC-MAN (1981)

Cansados de esperar la secuela de *Pac-Man*, Midway, su distribuidor en USA, dio un paso en pos de la igualdad de género lanzando el hack de GCC. Aparte de acelerar el juego y cambiar el héroe, *Ms Pac-Man* incluye nuevos laberintos, fantasmas con comportamientos más variados y fruta que se mueve.



SUPER PAC-MAN (1982)

La secuela de *Pac-Man* de Namco no gustó mucho fuera de Japón, debido a que modificó sustancialmente la jugabilidad. Seguíamos "limpiando" laberintos, pero algunos puntos estaban detrás de puertas que se abrían al engullir llaves. Un súper power up convertía a Pac-Man en un verdadero "Hulk" que devoraba todo a su paso.



JR. PAC-MAN (1983)

Midway de nuevo hizo el trabajo sucio, creando este título sin permiso, lo que llevó a Namco a terminar su acuerdo de licencia con ellos. Namco sigue sin reconocer este juego como oficial. Con sus niveles con scroll destruyendo el estilo estratégico del juego original es fácil entender el porqué...



» **[Arcade]** Un enfurecido *Pac-Man*, en el primer nivel del juego, devora a un fantasma antes de poner sus ojos en las cerezas. Mientras tanto, un recién resucitado Pinky se prepara para la venganza...



» **[Arcade]** *Pac-Man Arrangement*, lanzado en 1996 como parte de *Namco Classics Col. Vol.2*, es una exitosa actualización de *Pac-Man*, con preciosos gráficos e interesantes nuevas ideas.



HITOS DEL DESAROLLADOR



LIBBLE RABBLE! (IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1983

PAC-LAND
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1984

RIDGE RACER
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1993

estratagemas para leer la "psicologia" de los jugadores."

Como era de esperar, Iwatani afirma que el no lo revisaría si tuviera la oportunidad de volver atrás y hacerlo. "En la fase de diseño, había una 'compuerta', que se abría y cerraba, que obstaculizaba el avance en el laberinto," dice. "Pero no cambiaría nada del juego final. ¿Por qué? Porque *Pac-Man* está completo hasta el punto que añadir o quitar algo sería inaceptable."

EL REGRESO DE PAC

A pesar de haber trabajado en una gran variedad de títulos, como *Time Crisis* y *Ridge Racer*, es obvio que el corazón de Iwatani siempre permaneció con su creación con forma de disco. Durante los 80, estuvo involucrado en *Pac-Land* y *Pac-Mania*, y el primero es su favorito. "Fue pionero en los videojuegos de acción en los que la escena fluye horizontalmente. Según su creador, Shigeru Miyamoto, *Super Mario Bros.* de Nintendo, fue influencado por *Pac-Land*," dice de forma orgullosa.

En cualquier caso, fue durante 2006 cuando Iwatani tuvo por fin la ocasión de volver a las raíces de *Pac-Man* para diseñar una evolución moderna de su creación original. En lugar de los salones, la plataforma elegida fue Xbox Live Arcade, y el juego fue *Pac-Man Championship Edition* (*PMCE*).

"El momento para un *Pac-Man* de nueva generación fue el correcto, porque el entorno de Xbox Live Arcade soporta competición en tiempo real con ránkings de puntuación vía Internet, y diseño mejorado a través de sus especificaciones de hardware," explica Iwatani sobre los orígenes de *PMCE*. "Mi objetivo con el juego fue lograr una evolución legítima, con simplicidad en el diseño y ausencia de lo superfluo como mis principios guía, porque, en mi opinión, pocos jugadores buscan complejidad en la jugabilidad."

Guíado por las mismas reglas básicas que definieron *Pac-Man* – inmediatez, simplicidad, immunidad a las diferencias culturales y linguísticas, y "esa sensación de querer jugar y pasárselo bien, que es lo que los jugadores de todo el mundo buscan" – *Pac-Man Championship Edition* retiene a grandes rasgos el núcleo jugable del original, encargando al jugador que recorra laberintos comiendo puntos, fruta y power ups y evitando fantasmas. De todos modos, se introdujeron grandes cambios a la fórmula, para hacer que el juego fuera relevante y asegurar que era mucho más que el original lavado de cara.

Más que tener que "limpiar" un laberinto para pasar al siguiente, *PMCE* funciona como un juego "contrarreloj", con el jugador teniendo un tiempo límite para conseguir la puntuación más alta posible. Como en *Pac-Man*, esto se consigue comiendo puntos y fantasmas "asustados", pero cuanto más te mantengas vivo, más valen los puntos (y más rápido se vuelve el juego). También, el laberinto está dividido en dos. Limpia una de las dos zonas y la fruta de bonificación aparece en la otra mitad; come esa fruta y nuevos puntos aparecen en la zona "limpia". "El laberinto horizontal vino por la prevalencia de las pantallas panorámicas," explica Iwatani, apuntando que el laberinto "partido"





del fenómeno Pac-Man



PAC & PAL (1983)

Aquí, Namco de nuevo se alejó del *Pac-Man* original. Los fantasmas sólo podían ser aturdidos en lugar de comidos, y ahora voltear cartas abre puertas que dan acceso a ítems. El 'Pal' del título es el irritante Miru, quien huye con tus ítems de bonificación y los lleva a la guarida de los fantasmas.



PAC-LAND (1984)

Pac-Man dejó los laberintos, se hizo con piernas, brazos y cara, y se fue a "batallar" en este primigenio arcade con scroll lateral, cuyos niveles estaban repletos de imaginería *Pac-Man*. Aunque repetitivo, resulta divertido de primeras y fue bastante más exitoso que los dos previos intentos de Namco.



PAC-MANIA (1987)

Pac-Man finalmente regresó a sus raíces en *Pac-Mania*, aunque como puedes ver sus entornos son diferentes. Los laberintos isométricos tienen scroll, y los fantasmas tienden a recorrerlos en manada. Por suerte, Pac-Man ahora puede saltar y, de forma ocasional, encuentra objetos de bonificación que lo aceleran.



» [Arcade] Tras varios niveles los fantasmas son más rápidos – apenas tienes tiempo de comerlos tras consumir un power up.



» [Arcade] *Piranha* es un hack de *Pac-Man* decente, que eliminó el laberinto y creó así un juego distinto (más difícil).





Agradecimientos para Tetsuya Hayashi por su inestimable ayuda a la hora de realizar esta entrevista.

> "El principio guía de Pac-Man es "la diversión primero"" TORU IWATANI

también crea una acción sin parones, a diferencia del *Pac-Man* original, en el que se "interrumpe" al jugador tras completar un nivel. "Y que se agote el tiempo aumenta la sensación de velocidad y emoción, logrando una experiencia apasionante. También los ránkings online ofrecen competición, y han sido un gran éxito." Iwatani añade así otro de los elementos clave para tener a gente de todo el mundo compitiendo, el equivalente actual de las tablas de puntuaciones del *Pac-Man* original de los 80.

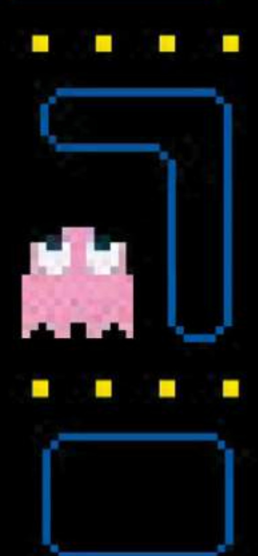
Irónicamente, *PMCE* fue, a diferencia de *Pac-Man*, alabado por la crítica desde el comienzo. 1UP.com lo clasificó junto a *Geometry Wars* como un formato clásico revisado, señalando que fue "mucho más que un *Pac-Man* adornado". Jared Rea, de Joystiq, blogueó: "Hubiera sido mejor nombre *Pac-Man 2*, refleja mejor que es la primera secuela auténtica desde *Ms Pac-Man*."

Modestamente, Iwatani sugiere que parte de las alabanzas se deben a las bajas expectativas de un nuevo *Pac-Man*, y dice que la respuesta de los jugadores superó sus expectativas. (A pesar de los rumores, Iwatani nos confirma que *PMCE* no tiene por qué ser su canto del cisne, ya que continúa ligado a la producción de videojuegos. Así que, ¡chúpate esa, rumorología!)

PASANDO LA ANTORCHA

Con 30 años de experiencia en el diseño de videojuegos, incluyendo el personaje más icónico de todos, Iwatani está ahora involucrado en enseñar aspectos de diseño de videojuegos a los estudiantes de la Universidad Politécnica de Tokio, junto con investigaciones sociales sobre videojuegos. Aunque *Pac-Man* ha seguido siendo popular con el paso del tiempo, nos preguntamos qué piensa Iwatani sobre la tendencia de la industria a desarrollar juegos cada vez más complejos, como si se tratara de películas, junto con el resurgir de títulos de corte retro. "Deberíamos sopesar las preferencias de los usuarios que no juegan de forma regular y las de los aficionados, y diseñar productos que se adapten a cada uno," sugiere. "Un traje suntuoso podría tener un valor práctico limitado para el día a día, y lo mismo es aplicable para juegos muy elaborados." Sobre los títulos retro – juegos "coge el mando y juega", popularizados por Internet, XBLA, DS o iPhone – Iwatani piensa que podría ser una señal de que el juego, más que su estética, vuelve a ser la principal preocupación de los desarrolladores: "hace 20-30 años, el hardware restringía el poder de expresión, y por lo tanto las reglas del juego eran decisivas para atraer al usuario. El boom actual por los juegos retro evidencia la fascinación universal por las mecánicas de juego."

Concluimos la entrevista volviendo a *Pac-Man*. ¿Qué se siente al ser el diseñador de un juego que todos conocen? "La gente ve el trabajo desde distintos puntos de vista. Algunos lo ven como algo amplio y sin profundidad. Otros, estrecho y profundo", considera Iwatani. "Lo gratificante es que la gente encuentra diferentes razones para amarlo." Por último, reconoce que hay muchas cosas que esta vieja obra de 34 años puede enseñar a los diseñadores y desarrolladores actuales. "*Pac-Man* es el juego perfecto porque su diseño da prioridad al jugador y a un espíritu de servicio" dice. "Su principio guía es 'la diversión primero'. Este concepto para mí es invencible y lo que busco en los creadores de juegos actuales es que comprendan la importancia de capturar el corazón de la gente."



DO NOT CROSS

JUEGOS



FAMICON

La primera consola doméstica de Nintendo vio nacer un total de 1055 juegos, sin contar con los que solo se lanzaron en disco. Para su versión PAL, Nintendo Entertainment System (o NES), se lanzaron 300 juegos. Nos perdimos joyas como...



Getsu Fûma Den



- **Compañía:** Konami
- **Género:** Juego de rol de acción
- **Año:** 1987
- **Precio:** desde 15 € (solo cartucho)

Un año después del debut de *Metroid* y *Castlevania*, la propia Konami se sacó de la manga esta pequeña joya que se quedó en Japón, quizá por las referencias a su folclore (el protagonista está basado en el ninja real del siglo XVI Fûma Kotarō). Su trama nos invita a enfrentarnos a Dragon Master, un demonio que amenaza la paz. Tras derrotar a nuestros dos hermanos y quedarse con sus legendarias espadas "Hadouken", somos la última opción de nuestro clan para preservar la paz en el mundo. Así, como juego de rol, nos movemos por caminos predeterminados para llegar a pueblos, acceder a tiendas o localizar mazmorras... donde la perspectiva cambia al clásico plataformas 2D, con saltos, combates con espada (y otras armas) y jefes finales. Pero aún hay más: también es posible encontrar algunas mazmorras que recorremos en primera persona. Una pequeña joya, variada y divertida, que por momentos recuerda a *Castlevania*, pero con sus propias señas de identidad.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

Desde la noche de los tiempos, muchos juegos se han quedado sin tener un lanzamiento en Europa y, en concreto, nuestro país. Algunos, por ser "muy japoneses". Otros por "minoritarios" o por "raros". Pero muchos merecieron al menos una oportunidad. Es hora de darles el reconocimiento que se les debe...

Vol. 1

QUE NUNCA LLEGARON...

Y DEBIERON HABERLO HECHO

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS



Bird Week



- **Compañía:** Lenar/Toshiba EMI
- **Género:** Habilidad/Arcade
- **Año:** 1986
- **Precio:** desde 9 € (solo cartucho)

El revuelo con Flappy Bird hubiera sido menor si este título hubiera salido de Japón. En él, con un simple control que nos permite volar en cualquier dirección, manejamos a una "pájara" que debe alimentar a sus crías con las mariposas que cazamos. Suena "ñoño", pero superar sus 999 niveles, evitando peligros como un cuervo o pequeñas criaturas que nos atacan desde tierra firme se va complicando por momentos y es MUY divertido. Lo dicho, una joyita que nos perdimos...



Crisis Force

- **Compañía:** Konami
- **Género:** Shoot'em Up/Matamarcianos
- **Año:** 1991
- **Precio:** desde 30 € (solo cartucho)

Konami lanzó al final de la vida de Famicom, cuando su sucesora llevaba ya a la venta un año, uno de los mejores shoot'em up de su catálogo... pero que no alcanzó el éxito esperado. Utilizó una versión modificada del chip VRC4 para ofrecer unos sobresalientes gráficos, con efectos como scrolls en 4 direcciones o enemigos finales más grandes de lo habitual. Y no solo eso, en lo jugable ofreció unas naves capaces de cambiar de forma para atacar al frente, lados o atrás. Genial.



Hitler no Fukkatsu - Top Secret



- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Acción/Arcade
- **Año:** 1988
- **Precio:** desde 9 € (solo cartucho)

En el área de juegos censurados hay grandes nombres e historias. El caso de Hitler no *Fukkatsu - Top Secret*, (*Bionic Commando* en Occidente) es uno. El juego, originalmente, nos invitaba a impedir la escalada de Hitler, que había sido "resucitado" por sus tropas para acceder a los códigos de armas de destrucción masiva. Para no herir sensibilidades, se omitió toda referencia a Hitler (aunque su cara, fiel réplica, reventaba de forma gore al final del juego), iconografía, etc.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS



WONDER SWAN

La última creación de Gumpei Yokoi, fuera de Nintendo, fue esta genial portátil, que tampoco llegó a Europa. Su catálogo, aunque no muy numeroso, guarda joyitas...



Makaimura



>**Compañía:** Capcom
>**Género:** Acción/Plataformas/Arcade
>**Año:** 1999
>**Precio:** desde 35 € (completo con caja e instrucciones)

Lejos de ser un "refrito" o port de otras versiones, esta entrega portátil es considerada de forma oficial la cuarta entrega de la serie *GnG*. Integra elementos, como armas, escenarios e incluso enemigos de los 3 juegos anteriores, pero, además, añade unas cuantas novedades, algunas de ellas facilitadas por las propias características de WonderSwan, como niveles de desarrollo vertical en los que debíamos girar la consola 90º para ascender y balancearnos por cuerdas y cadenas. Y no solo eso, también introduce algunos niveles con dos caminos diferentes (3, para ser exactos), un Sir Arthur capaz de nadar y, lo que muchos jugadores agradecieron: no nos esperaba la sorpresa de mal gusto que otros *GnG* destapaban en el penúltimo nivel: sí, tener que repetir todos los niveles de nuevo para poder acceder al arma que acababa con el mal verdadero.

Se le puede reprochar que era en blanco y negro, puede que un poco más lento que otros *GnG*... pero los fans de la saga lo echamos de menos.

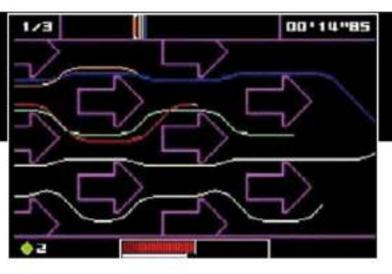


Rhythm Tengoku



>**Compañía:** Nintendo
>**Género:** Musical/Arcade
>**Año:** 2007
>**Precio:** desde 25 € (sin caja)

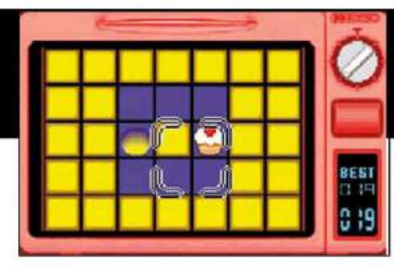
Con DS bien asentada en el mercado, Nintendo lanzó para GBA una genialidad que combinaba minijuegos, ritmo y simpatía a raudales. Como si de un *WarioWare* se tratara, nos esperan alocadas pruebas de todo tipo, desde batear bolas, golpear objetos al estilo karate o cortar fantasmas con una katana... todo con un punto de vista disparatado y con el audio como pieza central para guiarnos y seguir el ritmo. Una maravilla que, por desgracia, nos perdimos.



Bit Generations Series I y 2

>**Compañía:** Skip Ltd./Q-Games
>**Género:** Puzle/Acción/Arcade
>**Año:** 2006
>**Precio:** desde 25 € (con caja)

Que no os engañen sus simples gráficos o sus aparentemente arcaicas mecánicas de juego. Los 7 títulos de esta serie son diversión pura, directa y sin complicaciones, capaces de agotar vuestro tiempo libre. Hay homenajes a *Pong*, a las carreras de Tron... y hasta puzles originales. Algunos llegaron a Europa a través de las tiendas virtuales de Nintendo, pero no es lo mismo...



Nonono Puzzle Chailien



>**Compañía:** Creatures Inc.
>**Género:** Habilidad/Puzle
>**Año:** 2005
>**Precio:** desde 8 € (sin caja)

En el interior de un horno es donde transcurre este adictivo puzle, en el que debemos "mover" alimentos de todo tipo (cerdos, pasteles...) hasta uno o más puntos concretos, usando dos botones (para girar el ítem a izquierda o derecha dentro de una cuadrícula) y la cruceta para mover dicha cuadrícula por el horno. Suena farragoso, pero una vez te pones, no hay quien lo pueda dejar. Además, pocos juegos pueden presumir de tener un apetitoso filete rebozado en la portada...



Kaze No Klonoa



- **Compañía:** Namco
- **Género:** Plataformas
- **Año:** 1999
- **Precio:** desde 35 € (completo con caja)

Dos años después de su debut en PSX, Namco llevó a su "gatuno" personaje por primera vez a una portátil, que no fue otra que WonderSwan, donde se forjó el sistema de juego que luego se vería en otras portátiles como GBA (salvo los niveles en los que debíamos poner la WS en vertical). Un adictivo combinado de plataformas, acción y puzles en los que estaban disponibles todos los poderes del personaje, como su "bala del viento" para capturar e inflar enemigos.

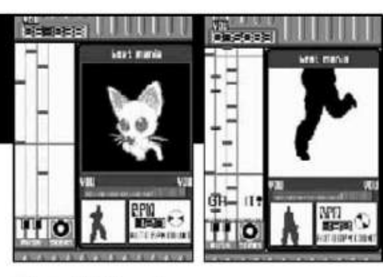


Rhyme Rider Kerorikan

- **Compañía:** Lenar/Toshiba EMI
- **Género:** Habilidad/Arcade
- **Año:** 1988
- **Precio:** desde 15 € (completo con caja)



NanaOh-Sha y Masaya Matsuura han parido algunas de las locuras más grandes del género musical, como *Parappa The Rapper* o *Vib Ribbon*. Y esa línea fue su producción para WonderSwan, un título más exigente de lo habitual en el que debíamos pulsar los botones en el momento justo para que una pequeña astronauta evitara obstáculos (cada uno requería una combinación distinta). Al menos incluyeron un modo simple... en el que todo se hacía con un único botón.



BeatMania



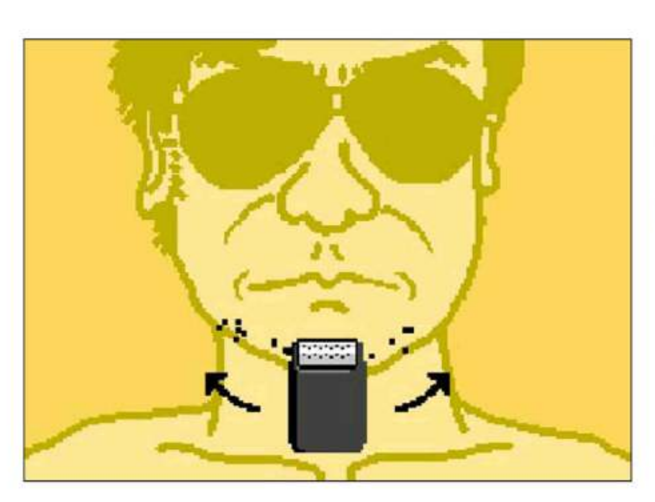
- **Compañía:** Konami
- **Género:** Musical
- **Año:** 1999
- **Precio:** desde 20 € (sin caja)

La serie Bemani de Konami dejó grandes juegos musicales. Salvo uno, *BeatMania* (que fue muy modificado en versión PAL), el resto nos los perdimos. Por eso esta joya lo es por doble razón: primero, porque respeta el espíritu y las canciones originales del primer juego de la serie y, segundo, porque lo hace como ninguna otra versión portátil lo ha hecho. Además, para ser aún más fiel al juego original, incluye un "mini-plato" para hacer scratching que se acopla a la portátil. La locura...

GBA

La cuarta generación de portátiles de Nintendo, tras las Game & Watch, la primera Game Boy y su versión color, gozó de una inquebrantable salud en España y el resto del mundo. Nos llegaron cientos de juegos, pero aun con su éxito, algunas de sus gemas preciosas se perdieron por el camino.





WarioWare Twisted



- **Compañía:** Nintendo
- **Género:** Minijuegos/habilidad/Arcade
- **Año:** 2005
- **Precio:** desde 26 € (completo, con caja y manual)

GBA tuvo algunos cartuchos especiales, que incluían un giroscopio para jugar moviendo la consola, como *Yoshi's Universal Gravitation*... pero el mejor de todos, aunque se anunció para Europa, nunca llegó a salir. Nos referimos a *WarioWare Twisted!*, una de las mejores entregas de la serie de microjuegos que hacía uso del mencionado giroscopio para realizar todo tipo de acciones moviendo la consola, desde afeitarnos los pelos de la barba a esquivar una pelota que nos tiran o mantener en equilibrio un paraguas sobre la punta de un dedo. Cerca de 200 microjuegos que apenas duran 5 segundos pero que, en todos los casos, tienen varios niveles en los que la dificultad va subiendo, incluidos jefes finales para cada personaje. Un desarrollo tremendamente divertido que, casi 10 años después, seguimos sin entender por qué no llegó a Europa. La buena noticia es que las copias americanas son asequibles, y "completo", puesto en casa, se puede encontrar por debajo de los 30 €. Compra obligada sí o sí.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS



PSX

La primera consola de PlayStation trajo el brazo nuevos horizontes gracias a su CD y la introducción de los polígonos, lo que provocó un estallido de creatividad, con juegos de todo tipo de temática y diluyendo aún más las barreras de los géneros. Aquí también nos perdimos cientos de títulos...



Chrono Cross

›**Compañía:** Square
›**Género:** Juego de rol
›**Año:** 2000
›**Precio:** desde 20 € (completo, con caja y manual)

El, para muchos, mejor RPG de PSX (por encima incluso de *Final Fantasy*) llegó muy al final del ciclo de vida de la consola para que algún editor se planteara traerlo, estando ya el lanzamiento de PS2 a la vista. Es el sucesor de otro mito del rol, *Chrono Trigger*, solo que aquí en lugar de jugar con el tiempo, juega con los mundos paralelos. En él controlamos a Serge, un joven que descubre la existencia de un mundo paralelo, en el que él murió cuando era un niño. Descubrir el origen de este mundo y sus diferencias es solo el principio de la aventura, en la que los cambios entre "mundo" serán constantes, tanto para encontrar nuevos aliados como ítems. Los combates son por turnos y, como en el *Chrono Trigger* original, no son aleatorios (vemos a los enemigos en el escenario). Otro punto más a su favor es que técnicamente es de lo más bestia, y como *Final Fantasy VIII*, apuesta por personajes "estilizados" y escenarios muy detallados y variados, que conforman el archipiélago "El Nido". Una joyaza.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

Ryu Ga Gotoku Kenzan



›**Compañía:** Sega
›**Género:** Aventura/Acción
›**Año:** 2008
›**Precio:** desde 21 € (completo con caja)

Como amantes de la saga *Yakuza* y de su estilo de juego, seguimos pensando que este "spin off", ambientado en la era Edo de la época feudal japonesa, tuvo su hueco en Occidente, durante los primeros años en los que la escasez de títulos fue palpable (como pasa ahora con *Ishin* y PS4). Tenía el atractivo de ser el primer juego de la saga en PS3, lo que sumado a su lograda ambientación y mejorado sistema de combate (podíamos elegir entre 4 estilos de lucha) lo hacían atractivo.



Initial D Extreme Stage



›**Compañía:** Sega
›**Género:** Velocidad/Arcade
›**Año:** 2008
›**Precio:** desde 26 € (completo con caja)

Basado en un popular manga, inédito en España, este juego de velocidad nos mete en el pellejo del "prota" del manga, quien tras años repartiendo tofu en coche, se ha convertido en un diestro piloto que se mete en competiciones de ascenso y descenso de montaña. Las carreras son 1 vs 1, con unos cuidados y detallados gráficos, una barbaridad de vehículos para elegir y con opciones de tuning para mejorar el rendimiento y aspecto del vehículo. Como lo pruebes, no lo sueltas.



Monster Hunter Portable 3rd HD



›**Compañía:** Capcom
›**Género:** Acción/Multijugador
›**Año:** 2012
›**Precio:** desde 25 € (completo con caja)

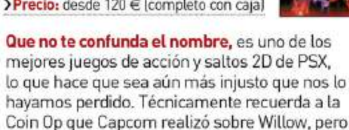
No solo nos "negaron" la versión de PSP, sino que Capcom tampoco apostó por la versión HD para PS3, que entre otras mejoras incluye gráficos a 1080p, modo 3D y cross-play con los usuarios de la portátil. Las malas lenguas cuentan que Capcom pidió ayuda a Sony con el título, para que creciera en Occidente y, ante la negativa de Sony, decidieron llevarse la saga a Nintendo...

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS



Chippoke Ralph No Daibouken
The Adventure of Little Ralph

›Compañía: NEW Corporation
›Género: Plataformas/Acción
›Año: 1999
›Precio: desde 120 € (completo con caja)



Que no te confunda el nombre, es uno de los mejores juegos de acción y saltos 2D de PSX, lo que hace que sea aún más injusto que nos lo hayamos perdido. Técnicamente recuerda a la Coin Op que Capcom realizó sobre Willow, pero con un acabado aún mejor, más secretos, rutas, enemigos finales... Una "cotizada" maravilla.



Ore No Ryouri

›Compañía: Sony
›Género: Habilidad/Minijuegos/Gestión
›Año: 1999
›Precio: desde 22 € (completo con caja)

Traducido como "Mi cocina", en este alocado juego debemos llevar la cocina y organización de un restaurante japonés, todo con gráficos al estilo *Parappa*. Lo gracioso del asunto es que aquí debemos usar los dos sticks del Dual Shock para prácticamente todo: tirar la cerveza (con un stick controlamos el grifo, con el otro la inclinación de la jarra), hacer tempura de gambas, cortar verturas... ¡e incluso salir por patas si alguien hace un "sinpa"! El idioma no es imprescindible.



Guitar Freaks

›Compañía: Konami
›Género: Musical/Arcade
›Año: 1999
›Precio: desde 10 € (completo con caja)



Mucho antes de que *Guitar Hero* hubiese nacido, ya existían algunos juegos que habían inventado la fórmula, y este es el mejor ejemplo. Incluso contó con un guitarra oficial, que fue uno de los problemas (por licencias) que impidió que saliera de Japón (aunque se podía jugar con Dual Shock sin problemas). Lo mejor del juego, sin duda, sus temas, casi todos de procedencia japonesa y pegajosos como pocos. Ha tenido 18 secuelas, y la segunda, igual de buena, también salió en PSX.

PS3

Fue la primera consola de Sony que eliminó el bloqueo regional para los juegos, lo que sumado al actual mundo interconectado a través de Internet, hace mucho más fácil acceder a aquellos juegos que nunca llegaron... que han menguado en número.



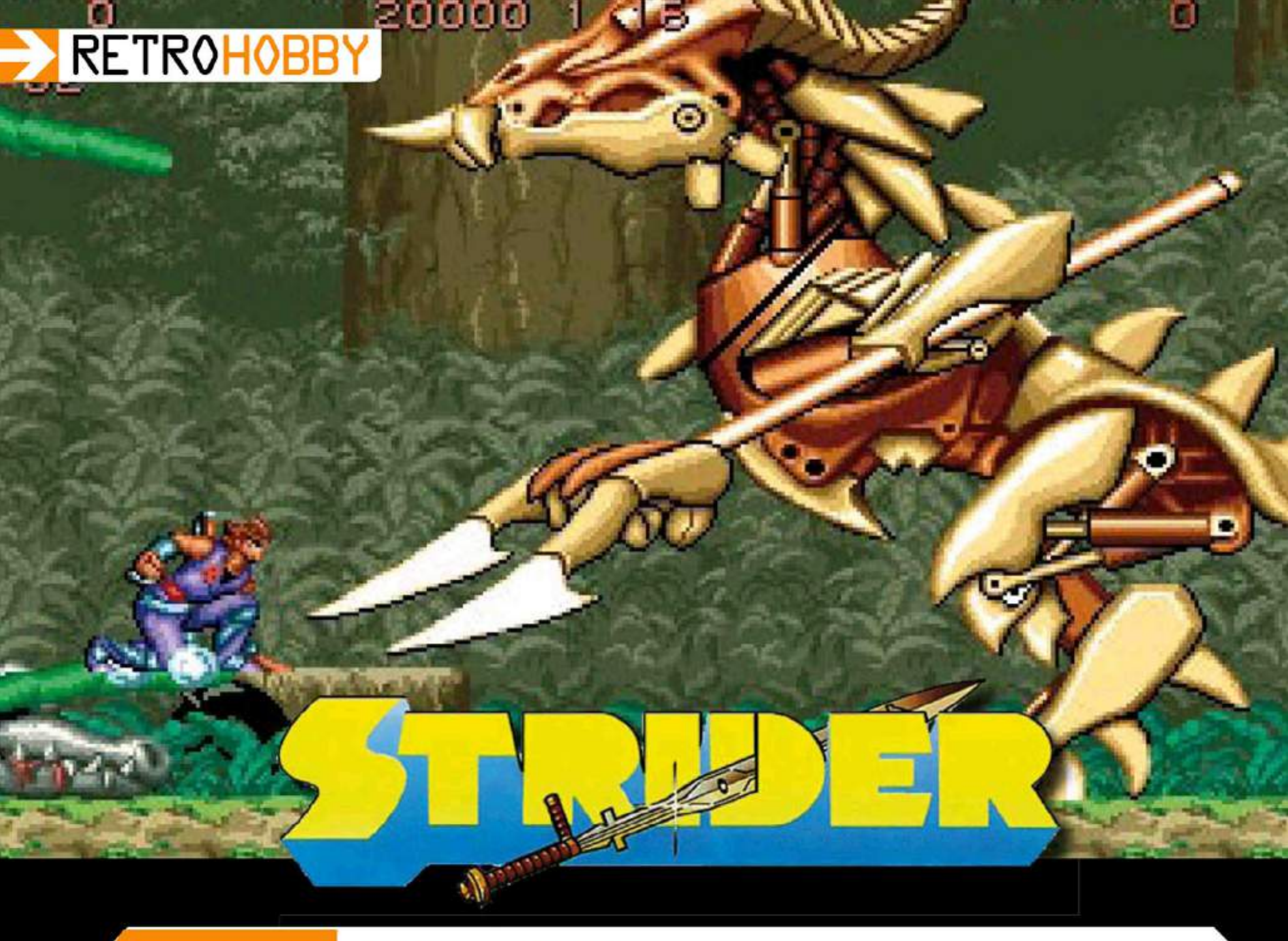


Afrika/Hakuna Matata

›Compañía: Rhino Studios/Sony
›Género: Aventura/Acción
›Año: 2008
›Precio: desde 24 € (completo, con caja y manual)



Solo por lo original y única de la idea que gira en torno a este título, debería haber llegado. Porque ¿cuántos juegos nos invitan a ser el fotógrafo que se gana la vida en la sabana africana? Así, vamos recibiendo encargos, como este de aquí al lado (fotografiar a un elefante mientras se "ducha" con la trompa) o pillar a un hipopótamo bostezando, que al ser cumplidos nos reportan dinero para invertir en mejores cámaras y equipo. Todo con un desarrollo en plan "mundo abierto", en el que incluso podemos conducir vehículos como un Jeep. Pero donde destaca Afrika es en la recreación de los animales y sus movimientos, algo que ningún juego había hecho con este nivel antes. Y, como en otros casos, el juego salió primero en Japón y Asia (donde es posible encontrar el juego bajo el título de *Hakuna Matata*, que a diferencia del japonés sí cuenta con textos en inglés) y bastante tiempo después en Estados Unidos. Encontrar una copia "entendible" es fácil y no es para nada caro...



Año 1989

Compañía Capcom Formatos Arcade / Mega Drive / Master System / PC Engine CD-ROM X68000 / NES / Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari ST / Amiga / PC

POPULARIDAD CASERA

Los recreativos eran el lugar donde "catar" los juegos del momento, ya fuera por la superioridad técnica de los arcade o por ser el campo de pruebas de lo que luego llegaría a nuestro hogar, aunque hubo títulos que rompieron con la norma.

UN ARGUMENTO Y ESTÉTICA un tanto extraños daban forma a la primera impresión que dejaba *Strider*, básicamente un juego mezcla de acción y plataformas donde nuestra misión consistía en liberar al mundo de una misteriosa organización. Tomando el papel de Hiryu, el mejor de los Striders (un grupo antiterrorista formado por una especie de ninjas), debíamos avanzar a través de cinco niveles mientras machacábamos a toda clase de enemigos hasta culminar la fase con el enfrentamiento contra un jefe final.

Desde luego, e incluso para los estándares de hace ya veinticinco años, la originalidad de la historia y su desarrollo eran cercanos a cero, por lo que Capcom tuvo que hacer algo más para presentar el título en un mercado tan competitivo como el de los arcade: convertirlo en un espectáculo. Hiryu se movía con una agilidad pocas veces vista hasta entonces, gracias a unas animaciones muy detalladas, su acrobático salto y la capacidad para agarrarse a paredes y techos, y además contaba con una original y llamativa espada de plasma que era capaz de partir a los enemigos por la mitad.

SI EL HÉROE RESULTABA "COOL", no menos lo eran los escenarios y sus enemigos. Los malos de la película parecían una especie de comunistas (cuando se lanzó el juego la URSS no había caído todavía) y nos enfrentábamos a soldados, robots y toda clase de ingenios mecánicos, además de a enormes y extraños jefes. Por su parte, las fases tenían un elevado y colorido detalle gráfico, presentaban un diseño atractivo y se localizaban en zonas tan dispares como Siberia, el Amazonas o Kazajistán, niveles que a su vez mostraban partes diferenciadas dentro de los mismos y transmitían una sensación de variedad poco habitual.

Hay que reconocer que se producía alguna ligera ralentización y parpadeo de sprites cuando había mucho follón en pantalla, pero eran tan nimias que no estropeaban en absoluto el resultado final ni su estupenda jugabili-









UN NINJA DOMESTICADO

La versión que recibió Mega Drive fue la mejor que llegó a nuestro hogar. Presentaba algunos recortes, pero la sensación de estar jugando a la recreativa era total, gracias en parte a que era el primer cartucho que alcanzaba la cifra de ocho megabits. Por otro lado, la conversión para X68000 también era muy fiel al original, aunque el hecho de ser un sistema vendido sólo en Japón ha restado interés "histórico" a la misma. En lo que sí hay consenso es en lo referente a las versiones para ordenador, con un lanzamiento para Commodore 64 muy meritorio y una amarga sensación con lo que vimos en los equipos de 16 bits (similar a la padecida en Master System). En cuanto a PC Engine, *Strider* la visitó demasiado tarde (en 1994) y únicamente en el mercado nipón y en formato CD-ROM. Las reacciones que generó fueron muy encontradas, ya que el acabado gráfico no estuvo a la altura, pero el sonoro sí, y además lucía una interesante fase adicional que no contenía la recreativa.





A NUESTRA NES llegó una conversión enfocada al RPG (arriba). La portada para la de Mega Drive (derecha) no podía ser peor...

dad. Y si el apartado visual era tan destacable, el sonoro nos regalaba unos efectos acorde, pero sobre todo una banda sonora que poseía algunos cortes que hoy día nos despiertan la memoria nada más escucharlos. En cuanto a su dificultad, la curva estaba correctamente ajustada, aunque no era un juego sencillo de superar, por lo que contábamos con ayudas que simplificaban un tanto nuestro camino, como extender el alcance de nuestra espada o un pequeño robot de apoyo en ataque.

Visto así en conjunto, es indudable que *Strider* fue un hit, si bien es importante reseñar que la notoriedad que vivió no provino de la recreativa, al menos en nuestro país. Dada la lentitud con la que llegaban las novedades a los salones, la gran conversión que Sega reprogramó para Mega Drive aterrizó en Europa en 1991, poco después del lanzamiento de la consola y casi simultáneamente al del arcade. Se situó en el top 10 de la 16 bits y sirvió para comprobar, para nuestro regocijo, que la promesa de Sega de llevar las máquinas de los bares a nuestra casa iba camino de cumplirse.



HISTORY RELOADED

UNA DE LAS REINAS DE LOS AÑOS 80



LA GRAN TAITO dejó de ser relevante hace años, pero para alivio de los nostálgicos, la marca que nos alegró la juventud con sus creaciones no ha desaparecido como tal.





■ **LA HISTORIA DE TAITO** tiene muchos detalles en común con la de otras empresas del sector. Creada por un no-japonés, se dedicó a varias actividades antes de decantarse por los videojuegos y acabó siendo absorbida por un gigante cuando encaraba sus momentos de menor relevancia en el negocio. Podríamos decir que son retales de las realidades que compañías como Sega, Nintendo, Data East o Hudson Soft afrontaron en un pasado que no se encuentra demasiado lejano.

Volviendo a Taito, su fundación tuvo lugar en 1953 a manos de Michael Kogan, un ucraniano cuya familia huyó de su tierra natal al comenzar la Revolución Rusa. Él acabó viviendo y estudiando en Japón en varias etapas, para finalmente establecerse allí en el año 50 y crear su mítica empresa poco después. Durante los primeros veinte años tuvo en cartera una gran cantidad de negocios, como el destilado y comercialización de vodka, la fabricación de máquinas dispensadoras, la importación de máquinas de jukebox y la producción de juegos electromecánicos, para ya en 1973 dar el paso hacia los videojuegos y lanzar sus primeros títulos en los arcades.

BUBBLE BOBBLE Y CHASE H.Q. fueron dos grandes triunfos comerciales de Taito. Resultaban muy "enganchantes" y, además, el primero consiguió acercarse al público femenino, que disfrutaba de pocos juegos afines en los recreativos.

➔ **UN NOMBRE QUE SERÍA CLAVE** durante esos primeros años fue Tomohiro Nishikado, ingeniero contratado por Taito en el 69 cuya habilidad para diseñar juegos quedó patente al participar en gran parte de los proyectos de la compañía en esa etapa, especialmente con *Speed Race* y *Gun Fight*, juegos de carreras y disparos respectivamente que asentaron las bases de dos géneros inéditos hasta ese instante. Aunque, sin duda alguna, su momento de gloria con mayúsculas llegaría en 1978 gracias a *Space Invaders*. Después de un año de trabajo, utilizar *Breakout* de Atari y Star Wars como inspiración y preparar su propio hardware y software para desarrollar el concepto que tenía en mente, Nishikado creó para Taito el que sería su juego bandera y, al mismo tiempo, el fenómeno que iniciaría esa etapa dorada de los videojuegos que duraría hasta 1983.

Para hacerse una idea del impacto que tuvo el matamarcianos, en apenas dos años se vendieron 350.000 máquinas entre Estados Unidos (donde Midway fue la encargada de su distribución) y Japón, y en este último se llegaron a abrir salones recreativos exclusivos para el juego. Por consiguiente, Taito vivió una muy potente expansión (incluso alcanzó una cifra de negocio superior a Honda) e inauguró

MÁS ACTIVIDADES

El paso del tiempo y la evolución del mercado hicieron que Taito acabara tocando varios palos dentro del ocio electrónico. Por ejemplo, y como un movimiento natural, fabricó bajo licencia en Japón las recreativas que tuvieron éxito en Norteamérica durante los años dorados de los arcades, por lo que títulos como *Missile Command* o *Asteroids* (derecha) acabaron llegando al país nipón en su variante cocktail, muy del gusto de ese público. Por otro lado, en 1992 presentó en el Tokyo Game Show la WoWoW (izquierda), una consola que utilizaba el CD-ROM como soporte y que pretendía ofrecer la experiencia de jugar con el catálogo arcade de Taito en nuestra casa, al estilo de lo que conseguía la Neo Geo con los juegos de SNK. Permitiría descargar vía satélite el software, pero finalmente no pasó de ser un prototipo y nunca más se supo del proyecto, aunque afortunadamente la compañía no invirtió mucho dinero en él y la cancelación no afectó a su equilibrio financiero.



sucursal en Norteamérica para publicar allí sus juegos sin ningún tipo de intermediario.

La vida continuaba tras el bombazo de *Space Invaders* y, si bien ninguno de los títulos que Taito lanzó con posterioridad se acercó a su nivel, la década de los 80 vio el afianzamiento pleno de la compañía. El comienzo de ese decenio trajo consigo un extraño pero adictivo puzle llamado *Qix* y la mezcla de acción y plataformas de *Jungle Hunt* y *Elevator Action*, títulos que acabaron siendo versionados para los sistemas más populares de la época.

TAITO NO SÓLO CREÓ TÍTULOS MÍTICOS, SINO QUE TAMBIÉN PUBLICÓ ÉXITOS DE OTROS DESARROLLADORES

En 1985 la empresa comenzó a fabricar equipos de karaoke, y un año después dio un paso importante para asegurar su futuro financiero al pasar a formar parte del Grupo Kyocera. Pero lo verdaderamente importante es que la segunda mitad de los años 80 iba a ser testigo, con permiso de *Space Invaders*, de los mejores títulos que Taito lanzaría en toda su historia, empezando por *Arkanoid*. El popular rompebloques no era una idea original, pero fue todo un éxito gracias a su sencillo planteamiento y a lo cercano que resultaba para todo tipo de jugadores. Algo que repetirían, multiplicado por cien, dos dragoncillos llamados Bub y Bob.

→BUBBLE BOBBLE VIO LA LUZ EN 1986 y rápidamente se convirtió en una de las recreativas favoritas de los salones. Su jugabilidad era total y fue versionado para casi todas las máquinas domésticas, algo que ocurrió en menor medida con *Darius*, el gran shoot 'em up cuyo impresionante mueble con tres pantallas destacaba sobre cualquier otro (pero en Japón, ya que era casi imposible verlo por otros lares).

Un movimiento que resultó muy positivo para Taito fue su implicación en distribuir arcades de terceros fuera de Japón, como ocurrió con los dos clásicos de Technos: *Renegade* y *Double Dragon*. No participó en su desarrollo, pero sí de los beneficios que la popularidad de ambas recreativas generó.

Metidos ya en los años 87 y 88, *Operation Wolf* y su fantástico mueble, *Rainbow Islands*, *Rastan*, *Chase H.Q.* y *The NewZealand Story* dieron forma a una época magistral para la compañía, y para terminar con la década, juegos como *Cadash*, la versión arcade de *Rambo III* y *Sonic Blastman* (la máquina "de los puñetazos") mantenían alta la credibilidad de Taito.

La llegada de los 90 supuso una bajada en la calidad de sus producciones, además del abuso de segundas, terceras y cuartas partes de los títulos exitosos poco tiempo atrás, denotando una alarmante escasez de originalidad. Además, nunca logró engancharse al carro de los juegos de lucha, una corriente que comenzaba a dominar con fuerza en los arcades.

→TAITO BUSCÓ DIVERSIFICARSE de nuevo y expandió su producción de karaokes, y en los años centrales de la década publicó *Puzzle Bobble* y *Densha de Go!*, dos hits de burbujas y trenes que serían explotados hasta la saciedad. Pero su situación económica no era la adecuada y en 1995 cerró la filial americana, para ya en el año 2000 pasar a ser controlada por Kyocera, la empresa madre del grupo al que pertenecía. El inevitable desarrollo de juegos para móviles y el abandono lento pero sin freno del territorio arcade tomó las riendas de Taito, que a su vez prefirió centrarse en el mercado japonés antes que arriesgar en occidente. En 2005 Square Enix adquirió la gran mayoría de sus acciones y un año más tarde se integró en ella, por lo que ya no queda nada de aquella gran desarrolladora, aunque si tenemos la fortuna de visitar Japón no debemos dejar de entrar en algún Taito Station. A la salud de los viejos tiempos.

TODO UN PELOTAZO

Aunque *Pong* tiene el honor de haber sido el primer arcade en convertirse en un fenómeno, *Space Invaders* fue algo mucho más grande a todos los niveles. A la ya famosa anécdota de la escasez de monedas de 100 yenes que provocó en Japón, se suma el hecho de ser la segunda recreativa más vendida de la historia (sólo por detrás de *Pac-Man*) y la primera en recaudación. Se calcula que, en valor ajustado a día de hoy con la inflación, generó un total de cuatro mil millones de euros. A la derecha podemos ver algunos de los muebles que se distribuyeron en los Estados Unidos.







LOS MODELOS MÁS COMUNES eran los upright (der.) y cocktail (izq.). Un tercero más pequeño (centro) se vio bastante poco.

EL RETROBLOG

Por Kostandin Igor Ruiz
Grafista de Opera Soft

TODA UNA VIDA CREANDO JUEGOS



Yo soy de los más jovencitos de la llamada "Spanish Golden Age". Cuando vi los primeros juegos de Opera Soft, Topo, Made in Spain y Dinamic me quedé flipado, y hay que ver cómo han cambiado las cosas en sólo unos años. Recuerdo que nos juntábamos en casa de un amigo en Bilbao para intentar descifrar cómo demonios se podría hacer algo como lo que jugábamos en ese Spectrum de 16 KB. Empezamos a aprender Basic, pero no era lo bastante potente como para preparar un buen juego.

Conocí a Íñigo Ayo en Sopelana. Era un programador magnífico, y había ideado un engine en ensamblador con el que por fin podíamos crear juegos comerciales de calidad. El mismo Íñigo, David Goti, Patxi Lekumberri y yo hicimos algunos juegos, como *Evaristo el Punky, Abracadabra* y *Jungle Warrior*, que se crearon para Spectrum porque no teníamos otro ordenador. Así, decidí ir a Madrid, donde estaban las compañías de videojuegos. Empezando por Made in Spain, allí conocí a Fernado Rada y Charli Granados y nos dejaron un Amstrad y un MSX para, de esa manera, poder portar *Jungle Warrior* a esos sistemas.

Más tarde, tras quedar finalista en un concurso de diseño gráfico de la MicroHobby, me llamaron de Opera Soft y fue allí donde conocí a José Antonio, Charli, Pedro, Ángel, Gonzo, Paco Menéndez y el genial Paco Suárez, que fue la primera persona a la que vi crear gráficos en 3D (a mí me parecía una tontería). Había que dejar encendido toda la noche un 286 para renderizar una máscara de teatro en 3D… ¡sin texturas! No me explicaba que Paco perdiera tanto tiempo en programar mundos u objetos así, algo feo y sin movimiento. Años más tarde, aparecerían los primeros juegos 3D y herramientas como el 3DStudio irían sustituyendo a los programas de pixelado.

En Opera trabajé en muchos juegos para Spectrum, Amstrad, MSX, PCW, PC, Atari ST o Amiga, como *Rescate en el Golfo, Poli Díaz* o *Ángel Nieto Pole 500*. Además, también en ports a diferentes sistemas, y tras esa primera época con los ordenadores de 8 bits continué haciendo juegos para las consolas de Nintendo (las diferentes Game Boy) y PlayStation, como *Power Spike, Hercules: The Legendary Journeys, Dragon Ball Z: Taiketsu, Dragon Ball Z: Legacy of Goku* o *Roland Garros 2001*.

Últimamente me dedico a hacer juegos para móviles y tablets. El año pasado se editaron *Smashing Egg Tido, Emancy: Borderline War* y *Math to the Rescue*. Busco nuevos proyectos para este 2014, aunque pronto se publicará mi último trabajo, *Knight of the Hamsters*, para la nueva consola de Amazon y otros sistemas.

Si queréis, podéis contactar conmigo a través de igoku1968@gmail.com y ver mi trabajo en **http://zx.maros.pri.ee/eng/authors/i/igor/**

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Tom Kalinske



Norteamericano graduado en la Universidad de Wisconsin, este hombre de negocios trabajó en Mattel durante quince años, durante los cuales llegó a ser presidente de la empresa. En 1990 aceptó el ofrecimiento del máximo dirigente de Sega, Hayao Nakayama, para ser el nuevo presidente de la rama americana de la compañía japonesa, además de tomar decisiones para el mercado europeo. Tras estudiar la situación en la que se movía su consola de 16 bits, Kalinske propuso a la directiva una serie de medidas para desbancar a Nintendo de su liderato. A pesar de verlas negativamente, Nakayama le dio libertad para actuar, lo que condujo a que Sega pasara de un 8% de cuota de mercado a un 55% en dos años y que triplicara su facturación. Ya en 1996, y tras la pérdida de confianza de Sega Japón en su filial, Kalinske dimitió. Desde entonces ha estado implicado en compañías dedicadas a la educación, tanto desde el punto de vista inversor como ejecutivo.



HIZO TRIUNFAR a la Genesis al bajar su precio, regalar el primer Sonic junto a ella, publicitarla agresivamente y fomentar el desarrollo de juegos del gusto americano.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Microswitch

nom. m. Interruptor eléctrico de pequeño tamaño, cuyo reducido precio y alta fiabilidad lo hace muy apropiado para ciertos usos. El abuso que soporta es muy elevado debido a su especial diseño, pudiendo superar el millón de pulsaciones sin presentar errores en su funcionamiento. Su utilización en las palancas y botones de las máquinas recreativas era muy común, al igual que en algunos joysticks domésticos que imitaban el diseño arcade.



SU BAJO COSTE contrasta con el precio que alcanzaban los joysticks que los montaban, dado que su feeling "pro" los hacía parecer productos caros.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Reserva tus juegos en GAME













GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



No entiendo la manía de levantar la consola para hacerse una foto. Fui al evento de lanzamiento de PS4 en Japón para enseñaros mi cara, pero me la tapa la maldita caja.

Descubriendo su "destino"

@Hola Yen, ¿cómo va eso? Tengo unas dudillas y me gustaría que me iluminaras:

Una de mis preguntas va relacionada con *Destiny*. En el número pasado leí el reportaje sobre este juego, pero lo que no me quedó muy claro es si en el grupo solo puede haber 3 personas y si puedo encontrar otro grupo por el mismo planeta haciendo lo suyo o en la pantalla solo voy a ver a mi grupo. Tres personas para un planeta es muy triste.

Bungie aún no ha aclarado el número de jugadores que podrá alojar cada planeta o el universo del juego en general, pero ha dejado claro que habrá mucha gente por todas partes, en grupo, solos, haciendo sus cosas,... y que podremos participar con ellos en todo tipo de misiones si queremos. Usarán un nuevo sistema de matchmaking que, según sus creadores, colocará a la gente por todo el mapeado sin necesidad de llenar una zona en concreto solo porque quede mejor ver a un montón de gente pululando por la pantalla.

Los grupos, en principio, sí que parece que estarán formados por 3 personas, aunque no se ha descartado que más jugadores puedan ir juntos si lo desean, aunque no formen parte del grupo. Son "detalles" de los que Bungie aún no ha hablado y, la verdad, no sé a qué esperan.

¿Serán eventos constantes?

Pues no sé muy bien a qué te refieres. Si quieres decir que si habrá eventos constantemente la repuesta es sí. Si te refieres a si las misiones estarán siempre disponibles o desaparecerán con el tiempo, aún no se sabe. Según Bungie, no habrá una lista de misiones ni un lobby en el que elegirlas sino que irán surgiendo conforme exploremos el universo de *Destiny*.

Otra pregunta, ¿podré elegir bando o solo podremos controlar a los guardianes?

Solo podremos controlar a los guardianes, aunque esperamos que el número de clases se aumente con el paso de los meses.

Ahora pasamos a los de BioWare. ¿Se sabe algo de algún nuevo *Mass Effect*?

Pues que en BioWare ya han confirmado que *Mass Effect 4* (o como quiera que se acabe llamando finalmente) está tan en desarrollo que incluso ya se puede jugar (en sus oficinas, claro). Y también sabemos que ha empezado la captura de movimientos. Aún es muy pronto, pues no llegará antes de 2015 (como poco) pero seguro que en el próximo E3 se desvela nueva información sobre la saga.



DESTINY ES UNO DE LOS SHOOTERS MÁS PROMETEDORES, que llegará en septiembre a nuestras consolas, las de pasada generación (PS3 y 360) y a las de la actual (PS4 y One). Falta tan poco como lo que sabemos de él hasta ahora.



AARYN FLYNN, DE BIOWARE MONTREAL, confirmó en su cuenta de twitter que ya había probado una versión jugable del nuevo *Mass Effect*. No sé si agradecerle que nos cuente el secreto o maldecirle porque no me haya enviado una copia de la beta a mi casa.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué opinas de la polémica gráfica de *Watch Dogs*?

¿Qué tal Yen?, menudo follón hay por Internet con el bajón gráfico de *Watch Dogs*, ¿tú crees que los rumores son reales o no?

Aunque han circulado varios vídeos comparando las versiones que se mostraron en el E3 con las supuestas versiones de consola y Ubisoft ha salido al paso para decir que los rumores no son ciertos, mucho me temo que son muy reales. De lo contrario, Ubi habría mostrado evidencias claras de cómo se ve el juego en consola. No quiero ser repelente, pero los gráficos no lo son todo.

Francisco Gálvez

Y la última pregunta, esta vez de *The Elder Scrolls Online*. ¿Se sabe si pasará a ser free to play? En caso contrario, ¿merecería la pena pagar por este juego? Ten en cuenta que he probado la beta (en PC) y, en mi opinión, no le llega a la suela del zapato a *Skyrim*.

El futuro de *The Elder Scrolls Online* es uno de los más inciertos en el mundo del rol, al menos en consolas. Bethesda ya ha confirmado que habrá una cuota mensual de 12,99 €, además de los 70 que costará el juego en sí (y con el que solo podremos jugar un mes gratis). Bethesda promete que servirá para nutrir de contenidos interesantes al juego, y es verdad que creando contenidos (al menos por visto con *Skyrim*) son muy buenos. En mi modesta opinión, me parece un precio excesivo y no me extrañaría nada que se dieran el batacazo o que acabe siendo un free-to-play, como le pasó a *DC Universe Online* en PS3. Pero si hay alguien que puede igualar el fenómeno *WoW*, es Bethesda.

Albert Fernández Muñoz

¿PlayStation Now en Europa?

@ Hola Yen! Voy al grano. Tengo pensado comprarme la PS4 y como juego inicial quería un buen shooter.

Había pensado en *Battlefield 4* y en *Killzone Shadowfall* ¿Con cuál te quedarías?

Depende de tus gustos, pero yo me quedaría con *Killzone*, que explota mucho mejor las características de la nueva consola.

« PLAYSTATION NOW LLEGARÁ A EUROPA EN 2015, PERMITIENDO QUE JUGUEMOS A TÍTULOS DE PS ONE, PS2... »

Mi segunda pregunta es acerca de " Gaikai" que era un servicio para jugar juegos de PS3 en PS4 ¿Llegará a Europa?

Sony ya ha confirmado que lo hará, pero en 2015, momento en el que esperan que las conexiones de fibra óptica sean lo común por estos lares (desde luego son optimistas). El servicio ahora se llamará Playstation Now e incluso se ha filtrado el posible precio de los juegos: *Uncharted 3* por 4,99 $, *Far Cry 3* por 5,99 o *The Last of Us* por 49,99.

Diego León



THE ELDER SCROLLS ONLINE ESTÁ A PUNTO DE ATERRIZAR en PC y Mac el próximo 4 de abril. Podéis leer nuestras impresiones en el preestreno de este mismo mes. Su polémica cuota puede alzarle entre los grandes o hundirle.

vuestra OPINIÓN



Comienza la caza de brujas

@ ¡Hola Yen! Es la primera vez que te escribo y es que tengo algunas dudas sobre unos juegos que están por salir.

¿Cuándo crees que va a salir *Bayonetta 2* para Wii U? ¿Y *Super Smash Bros.*?

Ninguno de los dos tiene fecha confirmada pero mis esbirros me han hecho saber que *Bayonetta 2* rondará el mes de septiembre, mientras que *Super Smash Bros.* puede llegar un poco más tarde, hacia finales de año, probablemente noviembre. Son meras suposiciones, que quede claro.

También me gustaría saber qué dificultad tiene *Bayonetta 2* porque soy jugador principiante.

Por lo que he jugado, se parece mucho al primero en dificultad, por lo que no estamos hablando de la locura de un *Ninja Gaiden*, pero tampoco de la facilidad de un *Uncharted* o un *Tomb Raider*. Una cosa de nivel medio, aunque seguro que cuenta con varios niveles de dificultad (como el original), desde uno muy fácil en el que había que pulsar prácticamente un solo botón hasta el nivel clímax, un verdadero reto para los jugadores más hardcore del mundillo.

¿Qué versión me recomiendas para *Super Smash Bros.*, la de 3DS o la de Wii U?

Nadie ha podido jugar aún a ninguna de las dos versiones, pero puestos a elegir yo me quedo con la de Wii U, que será HD y promete ser más completo.

Donde caben 3 caben 4

Antonio Sánchez Casanueva

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

En el actual negocio de las consolas (no contando PC como consolas) son tres compañías las que se pelean por llevarse el pastel: Sony, Microsoft, y Nintendo. Estamos acostumbrados a sus políticas, consolas o juegos. Tanto, que a veces rozamos el conformismo. La llegada de nuevas compañías, con nuevas consolas, abre un abanico de posibilidades, y hacen que la lucha por las ventas, nos beneficie a nosotros, los consumidores. Ahí están los ejemplos de cómo tras PSN Plus Microsoft implementó Games with Gold, o cómo por las estupendas rebajas de Steam, el Bazar de Xbox y PlayStation Store han tenido que publicar nuevas ofertas. Es por esto por lo que me alegro de que Valve apueste por las Steam Machines, que Nvidia saque su Nvidia Shield, o que haya nuevas consolas android como Ouya o Huawei Tron. Esperemos que con esta nueva "lucha" las grandes del sector se den cuenta de que lo importante son los usuarios.

Yen: La competencia siempre es buena, sobre todo para los usuarios. Este negocio no para de crecer pese a la crisis y de animar a más y más empresas a probar suerte en el mundillo. Los tiempos de una lucha entre dos (la era de los 8 y los 16 bits) o la guerra a tres bandas actual llega a su fin. De las nuevas propuestas, creo que la de Valve es la más suculenta y estoy seguro de que convivirá con las otras tres grandes. Del resto no estoy tan seguro. Ojalá lo hagan.

vuestra OPINIÓN



Las mujeres ya estamos aquí

María Jesús Mérida

Saludos a todos los lectores y profesionales de Hobby Consolas. Quería aprovechar, como mujer, para felicitar a muchos de los desarrolladores por sus últimas creaciones,en las que se trata a la mujer desde un punto de vista que difiere mucho del punto de vista machista con el que se miraba a la mujer en los videojuegos. El personaje con el que me identifico como mujer es Jade, protagonista de *Beyond Good and Evil*, que es la que inició este camino a la que han seguido otros personajes como Jodie Holmes, Elena Fisher, Nariko, Faith o Lara Croft que en su última aventura se aleja de la "explosividad" de la original. Ahora es una Lara más realista que sufre y nos transmite una imagen más real de la mujer. La sensualidad ya no es lo más importante, sino la personalidad; no se trata de meras mujeres-objeto, son protagonistas, independientes, con una fuerte personalidad y con ambiciones propias; pero sobre todo con su propia historia que no tiene nada que envidiar a la de otros carismáticos personajes masculinos. Un abrazo.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS BORN TO PLAY

Yen: No estamos acostumbrados a ver a hombretones como el de arriba protagonizando juego, pero si vemos muchas mujeres florero. Afortunadamente, la cosa está cambiando y esperamos no ver más un Mario sexy ni mujeres pechugonas por sistema.

Ahora tengo la opción de comprarme una PS Vita y no sé si es una buena opción porque ya tengo una 3DS, pero no me gusta porque los juegos son muy infantiles y PS Vita me atrae más. ¿PS Vita tiene futuro? ¿Es una buena compra? ¿Qué debería hacer con mi 3DS? Espero que me contestes pronto porque es muy importante para mí. Gracias.

PS Vita es una máquina muy interesante, pero, para mí, 3DS tiene hoy por hoy (y en un futuro próximo) un catálogo muy superior. Si, como dices, a ti no te va mucho y te atrae más PS Vita, no lo dudes, aunque si puedes permitirte no vender tu 3DS en el proceso, pues mucho mejor, ya que así podrás acceder al amplio catálogo de ambas. En cuanto al futuro de Vita, ya lo hemos hablado muchas veces, tiene un futuro muy prometedor, aunque le faltan grandes títulos exclusivos que nos pongan los dientes largos.

Oriol Darnés

El futuro jugable de Star Wars

@ Hola querido Yen, soy Alejandro Torres, un gran fanático de la saga *Star Wars* y me encantaría que me respondieras a una preguntita:

¿Crees que Disney o algún desarrollador externo va a lanzar un nuevo juego de *Star Wars*?

Sin ninguna duda. Para empezar, *Star Wars: Battlefront* ya está confirmado por parte de la propia EA e incluso se ha rumoreado que puedan estar desarrollando un juego de mundo abierto basado en la saga galáctica. Lo que no hay ninguna duda, y por eso puedes estar tranquilo, es que saldrán muchos juegos de *Star Wars* en el futuro próximo. Disney no es precisamente de esas compañías a las que no les guste explotar sus productos. Y no te quiero contar nada de cuando empiecen a salir las nuevas películas. Vamos a tener *Star Wars* de sobra, tranquilo.

Alejandro Torres

Serpientes sueltas en la red

@ Buenas Yen. Leí con muchísimo interés en vuestro último número el reportaje sobre *MGS: Ground Zeroes*. Mi duda es la siguiente:

¿Se sabe algo sobre la fecha de lanzamiento de *Metal Gear Online*? ¿será un juego independiente, o tendremos que esperar a *The Phantom Pain* para poder catarlo? Un saludo y muchas gracias, Yen.

Pues habrá que esperar a *MGS V: The Phantom Pain*, con el que (en principio) vendrá incluido el nuevo *Metal Gear Online*, así que toca esperar. Kojima ha salido recientemente al paso de las críticas que había recibido en Japón por dejar el desarrollo de *MGO* en manos de un estudio de Los Ángeles. Hideo ha dejado claro que el desarrollo es en conjunto con el estudio en Japón y que considera esta colaboración fundamental para que el nuevo *MGO* alcance el éxito fuera de tierras niponas, no como le pasó al online de *MGS 4*.

Francisco Navarro

«MG V: THE PHANTOM PAIN NO LLEGARÁ HASTA 2015 O 2016, PERO SERÁ MÁS LARGO QUE GZ Y TENDRÁ MODO ONLINE»

Un defensor de FF XIII

@ ¡Hola Yen! Es un gran honor dirigirme a ti. Me llamo Daniel Pita (el friki de las figuras de Saint Seiya). Quería preguntarte sobre los *Battlefield*, y es que me he acabado el primer *Bad Company* y me encantó. Ahora estoy con el segundo, por el mismo buen camino:

¿Valen la pena el tercero y el cuarto (aunque éste me lo reservo para la próxima generación, que si todo va bien, creo que será Xbox One).

Pues la verdad es que son dos sagas distintas. Por un lado están los *Bad Company*, que hasta ahora solo ha tenido dos entregas. Siempre se han caracterizado por el uso de vehículos, por ofrecer entornos destructibles



METAL GEAR V: THE PHANTOM PAIN NO LLEGARÁ PRONTO a nuestras consolas. Lo hará, según los últimos rumores, a finales de 2015 o en 2016, pero seguro que será más largo que *Ground Zeroes*, jeje. ¡Y con él llegará el online!

y por sus multitudinarias batallas online. Por otro lado está la saga *Battlefield* "normal", creada también por EA (no como *Bad Company* que solo la hace DICE). *Battlefield 3* y *4* han tomado prestados algunos de los aciertos de los *Bad Company*, pero tienen un estilo un poco distinto. Aunque la cuarta entrega ha recibido peores críticas, principalmente por ser poco novedoso y por sus bugs, me parece un shooter bastante más recomendable que *CoD Ghosts*.

Otra pregunta que te quería hacer es sobre *Final Fantasy XIII*, porque lo he vuelto a jugar y me gusta mucho, la verdad. Creo que la prensa y el público han sido muy crueles con este juego. ¿Tú qué opinas? Por cierto, que os sigo desde los 12 años y en especial a ti. Un fuerte abrazo y seguid tan bien.

Hombre, yo creo que *Final Fantasy XIII* tiene un sistema de combates interesante, pero también que está lejos de las mejores entregas de la saga, por la ausencia de minijuegos, por su insulsa historia y por su mayor fallo: demorar el momento en el que tenemos libertad para hacer más cosas en Gran Paals hasta el capítulo 11. Demasiado tarde.

Daniel Pita



INFAMOUS SECOND SON ES UNO DE LOS BOMBAZOS de Sony para darle lustre al catálogo de PS4. Tenéis el análisis en este mismo número. Además, también saldrá a la venta un pack que incluirá la nueva consola de Sony y el juego.

Un héroe viene con su consola

@ Hola, Yen. Esta es la primera vez que te escribo y quería preguntarte lo siguiente:

¿Va a salir algún bundle de *Infamous Second Son* y PS4?

Pues claro, ya lo tienes disponible, a la par que el propio juego. El pack incluye la consola y el juego por 449,95 €.

Carlos Rosuero

Que vuelva la fiebre jurásica

@ Hola Yen, ¿cómo estás? Me gustaría que me respondieras unas dudas que tengo. Seguro que tú sabes la verdad con tu tercer ojo videojueguil, ahí van:

¿Es verdad que van a reiniciar la saga *Dino Crisis*? Ya sé que solo es un rumor pero me gustaría que me dieras tu opinión sobre si es posible ese reinicio.

Pues, aunque por ahora es solo un rumor, no me parece nada descabellado. Es más, lo veo bastante probable. No tanto por que haya legiones de fans esperando una nueva entrega (que seguro que los hay), sino porque me parece un buen momento para hacerlo, con la potencia de las nuevas consolas y la necesidad de Capcom de ganar un dinero "fácil". Además, el propio vicepresidente de Capcom ya dejó caer en su momento que tenían planes de futuro para *Dino Crisis* y *Onimusha*. Ese futuro ya está llegando, así que seguro que sabremos algo concreto en poco tiempo.

La otra duda que tengo es si sabes donde hay en Granada una tienda de videoconsolas retro principalmente. Estoy buscando la PlayStation original y juegos de esta consola.

Estaba Master Games, pero el género ha cambiado mucho y ya no hay casi nada retro. Sé que soy muy pesado con este tema, pero lo mejor que puedes hacer es comprar los juegos por internet. Si no quieres de ninguna de las maneras, también puedes pasarte por los Daily Price o Cash & Converters a ver si suena la flauta y aparece lo que buscas.

David Alcántara

> **« FINAL FANTASY XIII ES UN BUEN JUEGO DE ROL, PERO NO ESTÁ ENTRE LOS MEJORES DE LA SAGA NI DE LEJOS »**



LA SAGA DINO CRISIS vivió su momento de gloria hace más de 10 años, con una primera entrega survival, una segunda más orientada a la acción y una tercera... lamentable. Es probable que resucite en PS4 y One.

vuestra OPINIÓN

Ya no hay juegos épicos

Enrique Montilla Noriega

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

No soy el único que piensa que ya no se hacen juegos como los de antes. Me refiero más que nada a la dificultad. Antes, jugar a la mayoría de los juegos te suponía un reto personal en todos los sentidos de la palabra. Saber qué habría en la siguiente puerta después de matar un monstruo o cómo sería el siguiente nivel, que solo pensarlo se te ponían los pelos de punta de pensar lo que te esperaba. Tiempos de juegos como *Battletoads*, *Ghosts n' Goblins*, etc. Pocos juegos en la actualidad te ofrecen esa experiencia tan frustrante (a veces) pero a la vez tan enriquecedora como jugador. Hoy en día, quitando pocos juegos, como el inminente *Dark Souls 2*, todos son poco más que un viaje interactivo, con sus tutoriales, checkpoints a mansalva... Poco más podemos hacer que coger las palomitas y disfrutar de la peli-videojuego, como es el caso de *Beyond*. A veces dolía, otras te entraban ganas de tirar el mando por la ventana, pero yo hecho de menos cuando aparecía más de la cuenta la inseparable pantalla amiga: Game Over.

Yen: Soy el primer enemigo de la "casualización" y el bajón de dificultad que han sufrido los videojuegos en los últimos tiempos, pero si quieres dificultad, puedes encontrarla en juegos como *Catherine*, *Bayonetta*, *Ninja Gaiden* o *WipEout HD*, por ejemplo.





VIVA PIÑATA ES UNA DE ESAS JOYAS DE RARE que han pasado algo desapercibidas. El estudio no vive su mejor momento, pero ha dejado "rarezas" excelentes, como *Viva Piñata*, que puede volver a triunfar en Xbox One.

Las piñatas más "Rare"unas

@ Muy buenas Yen, tengo una pregunta:

¿Se sabe algo sobre un nuevo *Viva Piñata*? Muchas gracias y ¡seguid así!

Hace un par de meses que Larry Hyrb, Major Nelson para los colegas, dejó caer que era muy probable que llegase una nueva entrega a Xbox One y RARE siempre ha manifestado su intención de hacerla, pero no se ha vuelto a saber nada. Yo no la esperaría pronto, pero seguro que acaba saliendo.

Eric Guerra

Queremos juegos doblados

@ Yen, si están escribiendo todavía la historia de *Final Fantsy XV*:

Si *Call of Duty* viene en perfecto castellano yo creo que deberían hacer lo mismo con *GTA*. *GTA* venderá siempre igual, pero sería un buen aliciente.

Hombre, son juegos muy distintos. *GTA* tiene más diálogos en las emisoras de radio del coche que todas las voces del *Call of Duty* juntas. Y eso sin contar con los diálogos de los personajes, las escenas,... Yo soy el primero que quiere que los juegos vengan doblados (aunque dejaría la opción de escuchar las voces originales, sean del idioma que sean), pero debemos tener claro que si Rockstar no lo hace es precisamente porque se va a vender su juego igualmente, como tú comentas. Pero para ser justos, no exige la misma cantidad de recursos ni de horas de trabajo doblar un *CoD* que un *GTA*. Aunque, para ser más justos todavía, lo de Rockstar es imperdonable, puesto que también nos llegan juegos con horas y horas de diálogo en perfecto castellano, como *Skyrim*, por poner un ejemplo.

¿Continuará la Fabula Noba Crystallis o es que la destrucción del mundo en *Lightning Returns* es solo para poner fin a una historia interminable de spin-offs?

No tiene nada que ver. La historia de *FF XV* no continuará la del *XIII*, sino que simplemente estará basada en el mismo universo, el de la Fábula Nova Crystallis. Compartirán mitología, religiones y un mismo trasfondo, pero nada más.

Me gustaría saber si *Gran Turismo 7* se hará de cero, para que tenga el mejor aspecto posible, porque me gustaría hacerme con una PS4.

Teniendo en cuenta que Kazunori Yamauchi ya ha comentado que en el mejor de las cosas podríamos ver *Gran Turismo 7* este mismo año, yo no pondría muchas esperanzas en que esté hecho desde cero. En Polyphony siempre se toman su tiempo con cada entrega y seguro que tiene un aspecto imponente, de eso no tengo ninguna duda.

¿Por qué no sacan parches, contenidos y juegos que se puedan descargar a un USB desde un PC como las actualizaciones (para PS3 y XBOX360)? Mil gracias de antemano, seguid así, que la revista es como el buen vino, cuanto más tiempo, mejor sabor tiene.

Puede que tenga que ver con problemas de piratería, pero lo más probable es que sea por pura comodidad. Las compañías solo se sienten obligadas a ofrecer actualizaciones a través de PC porque si no la gente sin Internet en casa no podría actualizar sus consolas. Además, resulta más sencillo hacerlo en la consola, para evitar tener que descargar primero para después copiar con un USB en tu consola. Me alegra que menciones lo del buen vino, porque yo ya tengo más años que las uvas.

David Brun



FINAL FANTASY XV SERÁ EL CAMBIO MÁS RADICAL de estilo en la historia de la saga. No solo por las pintas "emo" de sus héroes, sino porque tendrá combates en tiempo real al mas puro estilo de un juego de acción tipo *DmC*.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen ¡te pillé! eres Justo, el cámara de la web. Siempre escondido tras las cámaras y sin aparecer en pantalla, una coartada perfecta. Sé que soy carne del ¡Qué me dices! pero oye, si cuela, cuela.

Yen: La coartada es buena, hay que reconocerlo, pero te has equivocado. Este tema me tiene harto así que lo voy a confesar, Yen no es una persona. Lo fui hace mucho, pero después de tantas horas de jugar a la consola soy mitad orgánico, mitad engendro. Mis pies son dos gigantescas Xbox One, el pecho es una Atari 2600, por manos tengo dos mandos de PS4 y escupo trofeos y logros por los ojos.

@Casi me olvido de deciros una cosilla: no, no porfa, no me pongáis en el ¡qué me dices! ja, ja, ja...

Yen: Pocas veces he recibido una misiva con tan bello final. El pánico de salir en el ¡qué me dices! es un arma de doble filo, como la lengua de los de Sálvame. Por un lado parece malo salir en tan deshonrosa columna pero... por otro, da como gustico, ¿verdad?

@Yen, ¿Por qué no salen animales en *GTA online* y en el modo individual sí? Gracias.



Yen: Ya, es muy raro, ¿a qué sí? Cualquier otro desarrollador en la piel de Rockstar hubiera aprovechado la excelente oportunidad de incluir en el modo online a uno de sus personajes más carismáticos y con un éxito "bestial" entre el público de su última entrega.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 108

LEGO EL HOBBIT nos invitará a revivir los momentos estelares de las dos primeras películas de Peter Jackson, aderezadas con algunas interesantes novedades jugables...

PÁGINA 110

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 promete capturar toda la emoción y diversión del evento futbolístico más importante del año, en PlayStation 3 y Xbox 360.

PÁGINA 112

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Uno de los títulos claves de rol moderno llega a los universos persistentes para desplegar todo su potencial primero en PC y, un poco más adelante, en las consolas de nueva generación. Aquí os contamos todo tras haberle dedicado unas cuantas horas...

EN ESTE NÚMERO...

... hay para todos los gustos, desde el fútbol más espectacular del Mundial a lucha con sabor "mangoide" a éxitos reconstruidos con piezas LEGO o grandes nombres del rol, ahora online.



LAS CLAVES





1 LAS DOS PELIS de El Hobbit sirven para crear 16 niveles, como esta ciudad de los Trasgos, repletos de acción, saltos...



2 LAS FIGURAS serán "únicas", con armas y habilidades propias, que debemos combinar para avanzar en los niveles.



3 FIDELIDAD con las pelis, de las que tomará la banda sonora e incluso las voces para las escenas de vídeo.

11 de abril | **Warner Bros** | **Acción**

LEGO EL HOBBIT

Las famosas piezas danesas vuelven a "unirse" para llevarnos de nuevo a la Tierra Media y contarnos los hechos principales de las dos primera pelis de El Hobbit.

A LO LARGO DE 16 NIVELES reviviremos los momentos estelares de las dos películas de El Hobbit, Un Viaje Inesperado y La Desolación de Smaug, bajo la ya clásica combinación de géneros de los juegos de LEGO, con grandes dosis de acción (tanto para acabar con trolls, trasgos y otras criaturas, como para destrozar partes de los escenarios), plataformas y puzles, todo con el ya imprescindible sentido del humor y el carácter para todos los públicos de los juegos de Travellers Tales.

LAS ÚLTIMAS INCORPORACIONES vistas en el juego de La LEGO Película, como los puzles para ilustrar la creación de objetos necesarios para avanzar en la historia, estarán presentes en *LEGO El Hobbit*, así como un enorme mundo abierto que servirá de nexo entre los niveles y que, además, contará con más tareas opcionales, misiones secundarias y coleccionables que nunca. Tampoco faltarán ítems de todo tipo, como madera, cuerda o Mithril, con el que podremos crear armas especiales. Todo, mientras manejamos a los principales personajes de las pelis (podremos controlar a todos los Enanos, por ejemplo), cada uno con sus habilidades y armas.

Además, podremos hacer que dos personajes se "unan" para realizar acciones (como levantar una enorme escalera) y ataques especiales. O incluso que cuatro Enanos se apilen para alcanzar zonas altas. Sin revolucionar sus bases, promete divertir a los fans de El Hobbit.

PRIMERA IMPRESIÓN

Sencillo, directo y tan divertido como siempre jugando a dobles con un amigo. No inventa nada nuevo, pero recrea las pelis fenomenal, voces en castellano y BSO incluidas...



ACCIÓN, SALTOS, PUZLES y jefes finales se darán cita en un título muy divertido y fiel al universo de las películas de Peter Jackson.

¡OJO AL DATO!



Una serie con muchas piezas
LEGO, UNA "VETERANA" EN VIDEOJUEGOS

Entre todas las plataformas, LEGO ya ha "dado a luz" más de 50 juegos contando desde el PC a los móviles y consolas. Por supuesto, también se incluyen las licencias propias de LEGO, como *Bionicle* o *Chima*.

MÁS COLECCIONABLES, minijuegos... promete ser el juego LEGO más grande de todos. Y no son pocos.

LA TIERRA MEDIA SERÁ EL MUNDO CENTRAL QUE RECORREREMOS CON TOTAL LIBERTAD.

LAS CLAVES



1 LA AMBIENTACIÓN nos hará creer que estamos viviendo el Mundial de Brasil en nuestras propias botas.



2 LAS NOVEDADES jugables, como los lanzamientos de penalti, nuevos regates, modos de juego, pases...



3 LA LICENCIA OFICIAL incluirá los 12 estadios en los que se disputará el evento y 9 nuevos para representar el fútbol mundial.

16 de abril **Fútbol** **EA Sports**

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014

Es increíble, el torneo deportivo más importante del año no es el campeonato de hockey hielo de Murcia ni el de petanca de Soria y, por lo visto, en EA Sports ya lo saben.

EL MUNDIAL DE BRASIL CADA VEZ ESTÁ MAS CERCA. España tendrá que defender título por primera vez en su historia, y gracias a la nueva entrega de *FIFA* podremos asegurarnos de que lo revalida. La pasada entrega de un torneo, la de la Eurocopa, fue un fiasco de DLC que no convenció a nadie por su falta de novedades respecto a *FIFA 12*, y parece que EA ha aprendido la lección y prepara un buen número de ellas para el juego del Mundial Brasil 2014.

Además de los 12 estadios oficiales del torneo y 9 más que EA ha creado para representar zonas que aún no gozaban de ambientación propia, como Oriente Medio, Asia, Oceanía, islas tropicales... y de gozar de la licencia de 203 selecciones y 19 seleccionadores nacionales, lo mejor serán sus novedades jugables, que nos adelantarán detalles del próximo *FIFA 15*.

LOS LANZAMIENTOS DE PENALTI nos permitirán modificar nuestra parada en mitad de la estirada, habrá nuevos regates y controles de balón (algunos tan fantasmones que esperemos que no sean muy frecuentes) y un buen número de modos de juego, entre los que destacará el propio Mundial offline y online, Rumbo a Río, que será como una especie de ligas online pasando por las 12 sedes del Mundial (como si fueran divisiones) o el ya mítico Capitanea tu selección. Pero lo que más nos ha gustado es que podremos completar los minijuegos de habilidad como si fueran entrenamientos entre partidos para mejorar los atributos de nuestros jugadores y modificar así su rendimiento en los encuentros y que se adapten al estilo que prefiramos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación, modos de juego y mejoras jugables molan, aunque habrá que ver si tanto como para comprarlo.





LOS FORCEJEOS GANARÁN NUEVOS MOVIMIENTOS, como apoyarnos en la espalda de un rival para poder rematar a puerta un balón aéreo. ¿Un poco sucio?, puede.



LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE PENALTI nos permitirán rectificar nuestra parada en mitad de una estirada para atajar el balón en una tanda decisiva. ¡Ya era hora!

PROMETE SER LA ENTREGA DE UN TORNEO MÁS COMPLETA EN LA HISTORIA DE LA SAGA FIFA



LOS MODOS DE JUEGO serán tan numerosos que prometen justificar su compra, incluso aunque tengáis *FIFA 14*.



COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 nos ofrecerá la oportunidad de convertirnos, una vez más, en seleccionador nacional pero, por suerte, también estará Del Bosque.

¡OJO AL DATO!



Migajas de nueva generación

EN PS4 Y XBOX ONE SOLO HABRÁ ULTIMATE...

PS4 y Xbox One se quedarán sin su correspondiente versión de *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014*, aunque EA ha confirmado que, al menos, habrá contenidos del torneo para el modo Ultimate.

4 de abril/junio | Bethesda | Rol Online

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Una de las sagas de rol más exitosas da el salto al terreno online para presentar su mundo, Tamriel, enriquecido en opciones. Pero, ¿estás listo para embarcarte en tal aventura?

TRAS EL ÉXITO DE OBLIVION y *Skyrim*, era cuestión de tiempo que la serie *The Elder Scrolls* diera el salto al terreno online, llevando toda su mitología, sus combates, su visión del rol y su enorme libertad al MMORPG. El resultado, después de haber probado la beta, promete. Y mucho. No faltarán las zonas PvE (o "jugador" contra el entorno), donde nos esperan todo tipo de misiones relacionadas con una trama central (frustrar los planes de Molag Bal, el príncipe daedra de la dominación y la esclavitud) ni zonas como Cyrodiil, que serán PvP o jugador contra jugador, donde participaremos en una guerra civil para hacernos con el trono de rubí y ser el Emperador.

LA HISTORIA se desarrolla 1000 años antes de los hechos narrados en *Skyrim* y, como en anteriores juegos, la podemos seguir tanto desde una perspectiva en primera persona como en tercera, según nos interese en cada momento. El arranque, como en otros MMORPG es un poco lento y guiado... pero suponemos que al ser un universo tan grande, la cosa cambiará cuanto más tiempo le dediquemos. Lo que no va a cambiar son las cuotas mensuales, de unos 13 € al mes, para todas las versiones (el 4 de abril se lanza en PC, en junio consolas). Bethesda ha confirmado que dentro de la cuota entrará todo el contenido adicional que se genere... Veremos como evoluciona.

LAS CLAVES



1 ONLINE. Es el primer juego de la saga que podremos disfrutar con otros jugadores, ya sea cooperando o combatiendo.



2 LA HISTORIA nos lleva 1000 años atrás, al pasado de Tamriel. Conoceremos el origen de sus lugares emblemáticos.



3 OPCIONES. Serán gigantescas, como unirnos a algunas de las alianzas del juego, como The Daggerfall Covenant o The Aldmeri Dominion...

PRIMERA IMPRESIÓN

Explorar Tamriel en compañía o participar en multitudinarias batallas son solo dos de los encantos de este prometedor juego de rol online. Eso sí, llegará en inglés y con cuotas, lo que no gustará a todo el mundo...



ALTERNAR ENTRE PERSPECTIVA en tercera y primera persona es algo habitual en la serie *The Elder Scrolls* y también estará en *Online*.

PODEMOS ALIARNOS con otros jugadores para superar misiones, o entrar en zonas PvP, donde nos enfrentaremos a otros humanos.

¡OJO AL DATO!

Elige tu propio camino...
4 HÉROES PARA EVOLUCIONAR...
Tendremos la posibilidad de elegir entre cuatro tipos de héroe, cada uno con su propio árbol de habilidades, como son DragonKnight, Mago, Templario o Nightblade. Dentro de estas clases podremos elegir también entre nueve razas distintas. ¡Gran variedad para elegir!

TESO LLEGARÁ EN INGLÉS Y CON CUOTAS DE 13€. ¿RESPONDERÁ EL GRAN PÚBLICO?

LA RECREACIÓN DE TAMRIEL alcanzará nuevas cotas de calidad. El nivel de detalle promete ser especialmente elevado...

LAS CLAVES



1 FIDELIDAD. Será como estar viendo un capítulo del anime. El diseño de personajes y sus técnicas será soberbio.



2 REJUGABLE. Cada pelea de su modo historia tendrá 3 retos adicionales, como usar una técnica concreta.



3 DURADERO. La edición PAL contará con modo arcade, versus local y online, modo historia, campaña, una tienda y más.

25 de abril ■ Lucha ■ Namco Bandai

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE

Uno de los mangas más longevos y populares en Japón llega en exclusiva a PS3 para que revivas su trama a golpe limpio.

CONCEBIDO COMO UNA SAGA FAMILIAR, el manga JoJo's nos cuenta la historia de los Joestar, una familia que lucha contra el mal a lo largo de las 8 generaciones o arcos que lo componen. Una historia repleta de acción y combates que van de la mano con la historia, desde el Londres del siglo XIX a la II Guerra Mundial o la Italia de principios de los 2000. De esta forma, el juego abarca los 7 primeros arcos del manga (el 8º se está publicando actualmente), y nos permite revivir los combates clave de todos y cada uno de ellos.

→ EL JUEGO HA SIDO DESARROLLADO por CyberConnect, que ya han demostrado su talento con licencias manga del calibre de Naruto y que, en esta ocasión, vuelven a rubricar un título muy, muy cuidado y fiel al manga. De hecho, cada arco recupera los principales personajes (todos sublimemente diseñados) y novedades, como los Stands o la manifestación corpórea del poder de los personajes. Todo con un control asequible, pero a la par profundo y con posibilidades (cancels, contras, ataques especiales...).

Además, habrá variedad de modos y opciones, desde un modo historia que repasa el manga (cada combate presenta 3 retos extra, como usar una técnica) a un modo campaña, en el que logramos medallas al cumplir desafíos, además de versus online, arcade y más. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Puede que no tenga tantos fans como Naruto, pero JoJo's es un manga colosal y va a contar con una cuidada adaptación a PS3. El mes que viene veremos cuánto da de sí.



EL MANGA ha sido bien adaptado. Sirva como ejemplo el séptimo arco, "Steel Ball Run", que tiene lugar en una gran carrera a caballo que incluso aparece en los combates.



ALL-STAR BATTLE ofrecerá más de 30 personajes repartidos entre los 7 arcos y, si repite lo que ha sucedido en Japón, recibirá unos cuantos más vía DLC.

CADA PERSONAJE contará con sus principales técnicas de lucha, como el Hamon por parte de los Zepelli (los guiños musicales son abundantes).

LOS PRIMEROS 7 ARCOS DEL MANGA SON LA BASE DE ESTE COMPLETO Y VISTOSO JUEGO DE LUCHA 1 VS 1

¡OJO AL DATO!

Un longevo manga
CON MÁS DE 105 TOMOS A SUS ESPALDAS...

Hiroiko Araki comenzó a publicar el manga en 1987 y, aunque se ha tomado descansos puntuales entre arcos, lleva más de 105 tomos publicados. Una cantidad de la que no pueden presumir muchas series.

LAS CLAVES



1 DEPORTES. Habrá seis modalidades en total: fútbol, tenis, bolos, escalada, tiro al plato y carreras de motos de agua.



2 ÁLTER EGO. Kinect escaneará nuestra cara con su cámara para generar un avatar de enorme parecido físico.



3 ONLINE. Además de haber torneos online, gracias a la Nube podremos enfrentarnos a personas que estén offline.

11 de abril **Deportivo** **Microsoft**

KINECT SPORTS RIVALS

La rivalidad deportiva suele ser algo muy sano, y más si no existe el riesgo de que nadie se lesione. A partir del próximo mes, Rare nos invitará a convertirnos en los campeones del mundo.

DESDE QUE MICROSOFT ANUNCIÓ XBOX ONE EN SOCIEDAD, se dejó claro que Kinect 2.0 iba a ser una parte esencial de la experiencia, hasta el punto de negarse a lanzar una versión de la consola sin él, a costa de perder la batalla del precio con PS4 y Wii U. Hasta ahora sólo había servido como complemento en algunos juegos, pero por fin va a llegar el primer título hecho aposta para el periférico.

En Xbox 360 ya hubo dos entregas de la saga *Kinect Sports*, de las que también se ocupó Rare, a quien Microsoft parece haberle confiado desde entonces el liderazgo para demostrar las bonanzas de su tecnología para detectar el movimiento y disfrutar sin un mando clásico.

HABRÁ SEIS DEPORTES que sacarán provecho del periférico para captar hasta los gestos de las manos o la rotación del cuerpo, cosa que era imposible antaño. Por ejemplo, en el fútbol, el tenis o los bolos podremos hacer tiros con efecto, mientras que en las carreras de motos acuáticas el acelerador y el freno se gestionarán cerrando y abriendo los puños.

El componente social será muy importante. Podremos unirnos a tres grandes equipos globales y participar en todo tipo de torneos, siempre contra gente de nuestro nivel. Gracias a la Nube, se podrá incluso jugar contra adversarios "reales", que se comportarán a partir de datos acumulados de otras personas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

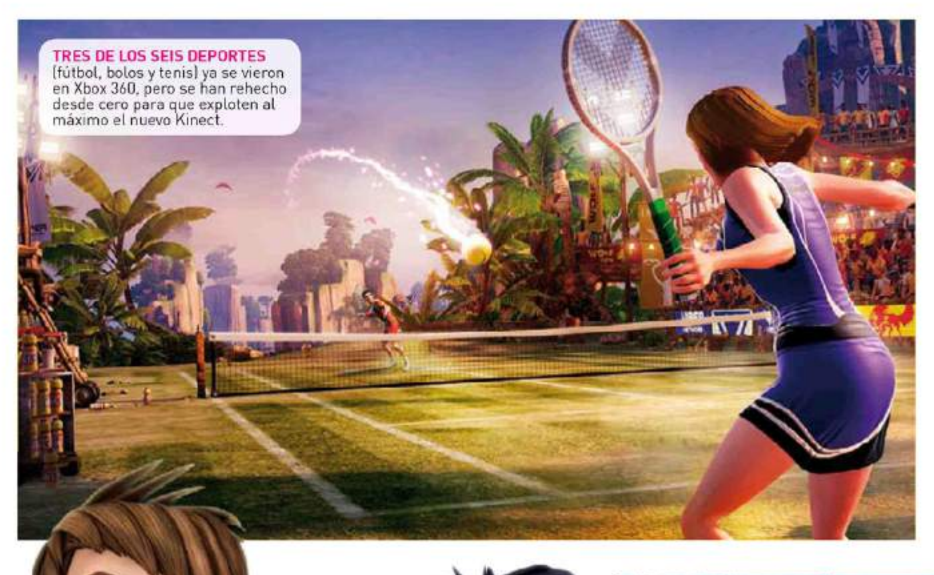
El reconocimiento de los gestos es mejor que en Xbox 360, pero habrá que ver si los seis deportes, algunos "repetidos", resultan suficientes.



LA ISLA donde estará ambientado el juego incluirá paisajes de lo más variopintos, en los que habrá elementos condicionantes, como ráfagas de viento y grandes olas.



HABRÁ CONTENIDOS que mejorarán nuestras habilidades. Se desbloquearán a medida que juguemos, sin que haya microtransacciones de ningún tipo.



TRES DE LOS SEIS DEPORTES (fútbol, bolos y tenis) ya se vieron en Xbox 360, pero se han rehecho desde cero para que exploten al máximo el nuevo Kinect.

¡OJO AL DATO!



Buscando la gloria perdida...

RARE, EL ESTANDARTE FALLIDO DE MICROSOFT

Al amparo de Nintendo, en los 90 Rare hizo grandes títulos, como *GoldenEye* o *Killer Instinct*. Luego, MS adquirió la compañía, junto con sagas como *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie* o *Conker*. Sin embargo, mucha gente se fue y nunca ha vuelto a ser la misma.



SERÁ EL PRIMER TÍTULO HECHO EXPRESAMENTE PARA EXPLOTAR LAS OPCIONES DE KINECT 2.0

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



MARZO



28

3DS

PROFESSOR LAYTON VS PHEONIX WRIGHT ACE ATTORNEY

Uno de los crossovers más esperados de 2014 ya está aquí, combinando los puzles de Layton con los interrogatorios y objeciones del abogado Phoenix Wright.



28

PS3 - VITA

DECEPTION IV: BLOOD TIES

Un clásico de los tiempos de PSone regresa: pon trampas y acaba con todos tus rivales en este divertido título.



28

ESTRENO CINE

CAPITÁN AMÉRICA: EL SOLDADO DE INVIERNO. La 2ª aventura cinematográfica del "capi" tiene lugar 2 años después de los hechos de Los Vengadores.

ABRIL



4

ESTRENO CINE

NEED FOR SPEED. La película de la exitosa serie de Electronic Arts se estrena en los cines, con Aaron Paul de prota y un ritmo vertiginoso.



8

PS4 - XBOX ONE - PC

DAYLIGHT. El terror psicológico vuelve a las consolas, esta vez con desarrollo procedimental, que cambiará cada vez que lo juguemos...



11

TODAS

LEGO EL HOBBIT

Revive a lo largo de 16 niveles, y un mundo abierto que recrea la Tierra Media, las 2 primeras pelis al estilo LEGO.



16

PS3 - XBOX 360

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014

El mejor fútbol internacional se volverá a jugar en PS3 y 360, en un título que recreará el mundial como nunca.



16

PS4- XBOX ONE- X360 - PC

TRIALS FUSION. El adictivo juego de motocross vuelve manteniendo su gran control (con novedades en las piruetas), multijugador revisado... ¡y hasta edición física!



30

PS4 - XO - PS3 - X360 - PC

CHILD OF LIGHT. Es uno de los RPG más artísticos que hay a la vista, un juego descargable con combates por turnos, más de 200 habilidades debloqueables...

Y PRÓXIMAMENTE...

•Final Fantasy X/X-2 HD	PS3-Vita	21 de marzo
•Ouya	Consola	21 de marzo
•Mando para Ouya	Consola	21 de marzo
•The Raven: Legacy of...	PS3-Xbox 360	21 de marzo
•The Witch & The Hundred...	PS3	21 de marzo
•Diablo 3: Reaper of...	PC	25 de marzo
•Fez	PS4-PS3-Vita	26 de marzo
•Profesor Layton vs Ace...	3DS	28 de marzo
•Titanfall	Xbox 360	28 de marzo
•The Elder Scrolls Online	PC	4 de abril
•Dinasty Warriors 8: extre...	PS4-Vita-PS3	4 de abril

•Kinect Sports Rivals	Xbox One	11 de abril
•LEGO El Hobbit	Todas	11 de abril
•Final Fantasy XIV: A Realm...	PS4	14 de abril
•Nintendo Pocket Football...	3DS	17 de abril
•NES Remix 2	3DS-Wii U	25 de abril
•JoJo's Bizarre Adventure...	PS3	25 de abril
•Mario Golf: World Tour	3DS	2 de mayo
•Amazing Spider-Man 2	Todas	2 de mayo
•Etrian Odyssey Untold	3DS	2 de mayo
•Kirby Triple Deluxe	3DS	2 de mayo
•Raven's Cry	PS4, PS3 y PC	7 de mayo

•God of War Collection	Vita	8 de mayo
•Drakengard 3	PS3	21 de mayo
•Wolfenstein The...	PS4-PS3-XO-360-PC	23 de mayo
•Donkey Kong Country 3D	3DS	24 de mayo
•Watch_Dogs	Todas	27 de mayo
•Mario Kart 8	Wii U	30 de mayo
•Short Peace	PS3	Primavera
•The Elder Scrolls Online	PS4, Xbox One	junio
•Street Fighter IV Ultra	PS3, Xbox 360, PC	agosto
•The Evil Within	PS4-Xbox One	29 de agosto
•Disgaea 4: A Promise Revi...	Vita	Verano

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

ESTRENOS EN BLU-RAY, DVD Y CINE. El Hobbit: La Desolación de Smaug llega a formato doméstico, acompañado de El Juego de Ender o Los Juegos del Hambre: En Llamas. Y en cine, Capitán América y el soldado de invierno.



TECNOLOGÍA Y ACCESORIOS

Pads para tablet y smartphones, auriculares, capturadoras HD externas, proyectores, ratones, y otros "gadgets" en nuestra sección de tecnología. ¡Ve sacando la cartera!

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Aquí cabe de todo, de un Mr. Potato inspirado en Homer Simpson a camisetas y accesorios retro, pasando por libros de arte, reediciones de cómics y más.



EN ESTE NÚMERO...

Si después de hacerte este mes con *Titanfall, Dark Souls II* o *Infamous Second Son* te sigue sobrando algo de dinero, aquí te proponemos todo una amplia selección de títulos y gadgets para todos los bolsillos.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Potencia sin "reñir" con el precio

■ **Nombre:** 110 Quad SuperHD ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 259 €

Puede que el mercado está ya saturado de tabletas y, aunque Apple y Samsung se reparten gran parte del pastel, se siguen lanzando propuestas tan interesantes como esta. Una tableta con un precio ajustado, pero que en sus "tripas" no escatima: procesador Arm Cortex A9 QuadCore, 2GB de RAM, pantalla IPS capacitiva multitáctil de 10 puntos y 9,7" de tamaño, con resolución 2048x1536, sistema operativo Android 4.2, cámara de 5 Mpx, 16 Gb de almacenamiento interno (ampliables hasta 64 Gb adicionales via microSD) y salida HDMI, por mencionar algunas de sus virtudes. Añade una autonomía de 7,5 horas navegando vía Wi-Fi y el resultado es una gran tableta.
www.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

Un Mundial... para "ratones"

■ **Nombre:** M235 Football Edition Mice ■ **Compañía:** Logitech
■ **Sistema:** PC, MAC ■ **Precio:** 20,90 €

La Copa Mundial de la FIFA está a la vuelta de la esquina y con este campeonato, la fiebre "futbolera" se va a extender a todo tipo de productos. Aparte del juego oficial que prepara EA, otras compañías también preparan su propio asalto a este fenómeno, como Logitech, que ya tiene a la venta su línea "Global Fan Collection". Se trata de una serie limitada de su exitoso y económico ratón inalámbrico M235, equipado con la tecnología de seguimiento Advanced Optical Tracking, pero con los colores de las banderas de 13 países distintos (España, Alemania, Brasil, Inglaterra, Francia, Italia, Holanda...). ¡Elige el tuyo!
www.logitech.com/es-es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆



Para Youtubers "sin ordenador"

■ **Nombre:** Game Capture HD II ■ **Compañía:** AverMedia ■ **Sistema:** Todos ■ **Precio:** 150 €

AverMedia amplía su gama de capturadoras externas que no requieren de un PC -capaces de grabar en MP4 a 1080p y 30 fps- con una propuesta distinta a su anterior modelo, Live Gamer Portable. Se trata de un aparato más voluminoso, con un espacio inferior para instalar un disco duro SATA de 2.5" (aparte de un puerto USB para conectar almacenamiento externo). Tiene entrada y salida HDMI, entrada de componentes, conectores para micro y auricular (para comentar las partidas) y permite tomar "pantallazos" de los juegos y cuenta con software para editar los videos y subirlos a Youtube.
http://gamerzone.avermedia.com/sp

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★





Un mando para todo tu ocio digital

■ Nombre: Mando Multimedia ■ Compañía: Microsoft
■ Plataforma: Xbox One ■ Precio: 22,99 €

El mando multimedia oficial de Xbox One te permite controlar todo el ocio audiovisual de tu consola, desde la reproducción de discos Blu-Ray, al visionado de streamings de vídeo o incluso de música con el servicio Xbox Music, por citar algunos ejemplos. Además cuenta con botones específicos de Xbox One como "Ir Atrás" o "OneGuide", con el que seleccionar fácilmente la programación de TV, además de permitir controlar incluso la tele y el volumen a través del sensor Kinect. Tiene diseño de corte clásico, rematado con un tacto suave de silicona y, además, todos sus botones se iluminan al mover el mando, ideal si eres de los que ves películas en condiciones de poca luminosidad.
www.xbox.com/es-es

VALORACIÓN: ★★★★

Proyecta tus juegos y vídeos allí donde vayas

■ Nombre: S1 ■ Compañía: Asus ■ Plataforma: Todas ■ Precio: 329 €

Desde hace un par de años, los proyectores portátiles están evolucionando a un ritmo espectacular, para que disfrutemos de nuestros vídeos o juegos en cualquier sitio. El S1 es la nueva apuesta de Asus, un proyector LED de poco más de 340 gramos y un tamaño muy reducido (11x10x3cm), que nos permite conectar cualquier fuente de vídeo HDMI (compatible también con el estándar MHL de las tabletas y móviles), obteniendo una pantalla de 41" a un metro de la pared. Su batería de 6000 mAh le proporciona una autonomía de 3 horas (en modo normal a 50 lúmenes) o 2 horas (70 lúmenes). Conectado a la corriente, por microUSB, alcanza los 200 lúmenes. Ideal si viajas mucho.
www.asus.com/es



VALORACIÓN: ★★★★





Sonido más nítido e impresionante

■ Nombre: QuietComfort 15 ■ Precio: 300 €
■ Compañía: Bose ■ Plataforma: Todas

El "Noise Cancelling", o eliminación del ruido ambiente, se está implantando en cada vez más auriculares, dejando un sonido más limpio. Para lograrlo, suelen necesitar una batería o pila (en este caso una AAA que le da una autonomía de 35 o más horas). Y eso es lo que ofrece este QuietComfort 15: un auricular que atenúa voces y ruidos cercanos, y deja un espectacular sonido, que ni realza los graves ni mata los agudos, y que no distorsiona a gran volumen. Brutales, aunque algo caros.
http://bose-es.com/

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

PAD STEEL SERIES STRATUS

El mando definitivo para IOs

■ Nombre: Stratus ■ Compañía: SteelSeries
■ Plataforma: IOs ■ Precio: 74 €

Una de las principales quejas a la hora de jugar con tabletas y smartphones son los controles. Pues bien, los sistemas de Apple ya cuentan con un pad específico que suple esas carencias. Se trata del Stratus, un ligero (75 gr.) y "pequeñito" -pero matón-, pad que ofrece los mismos botones que un mando de Xbox 360 o Dual Shock 3: 8 botones sensibles a la presión (4 frontales y 4 superiores), dos sticks y una cruceta, así como botón de encendido y otro para emparejar con el dispositivo. Así, controlar *San Andreas* resulta más gratificante... aunque es caro.
http://steelseries.com/

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

El hobbit La desolación de Smaug



- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonistas **Martin Freeman, Orlando Bloom, Luke Evans, Richard Armitage**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También Blu-Ray 3D **29,95 €**

ARGUMENTO: Prosiguen las aventuras de Bilbo Bolsón, que sigue dejándose llevar por su espíritu aventurero. Tras superar no pocos obstáculos en el Bosque Negro y Esgaroth, que incluyen arañas gigantes, ataques de orcos y la separación de Gandalf, la comitiva encabezada por Thorin Escudo de Roble se dirige a la Montaña Solitaria para hacer frente al dragón Smaug en un intento por recuperar el oro de los enanos y su reino: Erebor.

EXTRAS: Recorrido por el set de rodaje de Peter Jackson, comentado por el propio director, diversos clips de vídeo del proceso de producción de la película y la pieza documental "Nueva Zelanda: inicio de la Tierra Media parte 2".

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

El juego de Ender



- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Harrison Ford, Asa Butterfield, Ben Kingsley, Viola Davis**
- Director **Gavin Hood**
- Precio Blu-Ray **18,50 €**
- También DVD **15,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Adaptación de la popular novela de ciencia-ficción de Orson Scott Card. Setenta años después de una guerra entre seres humanos y una raza de extraterrestres llamados insectores, un niño llamado Andrew Wiggin es enviado a una escuela militar espacial con el fin de ser preparado para una futura invasión que podría poner término a la amenaza más grande de todos los tiempos.

EXTRAS: Escenas eliminadas y cómo se hizo.

Los Juegos del Hambre: En llamas



- Género **Aventuras, acción**
- Protagonistas **Jennifer Lawrence, Elizabeth Banks, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth**
- Director **Francis Lawrence**
- Precio Blu-Ray **18,95€**
- También Edición especial **20,21€**



ARGUMENTO: Tras regresar de los 74 Juegos del Hambre como vencedora junto a Peeta, Katniss se ve obligada a participar en el Tour de la Victoria, viéndose forzada a interpretar un papel que detesta. Sin embargo, las cosas han cambiado, no todos los distritos se "han tragado" su pantomima y muchos parecen empezar a vislumbrar una rebelión. El presidente Snow da un golpe sobre la mesa: la organización del Vasallaje de los 75 Juegos del Hambre, una competición que dinamita las esperanzas de Katniss de descansar. Los tributos son elegidos en esta ocasión entre los vencedores de anteriores ediciones, lo que hará que tenga que enfrentarse a auténticos lunáticos experimentados y sedientos de sangre.

EXTRAS: Audio-comentario con el director Francis Lawrence y la productora Nina Jacobson.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

Insidious: capítulo 2



- Género **Terror**
- Protagonistas **Patrick Wilson, Rose Byrne, Lin Shaye, Ty Simpkins**
- Director **James Wan**
- Precio Blu-Ray **18,50€**
- También DVD **15,50€**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: La familia Lambert se ha mudado a la casa de Lorraine, la madre de Josh, esperando olvidar el pasado y comenzar una nueva vida. Pero pronto empiezan a experimentar extrañas visiones y fenómenos amenazantes que les obligarán a desentrañar el oscuro secreto que les ha dejado peligrosamente conectados con el mundo espiritual.

EXTRAS: Seis clips de vídeo que incluyen el rodaje y los episodios web.

La vida secreta de Walter Mitty



- Género **Comedia, aventuras**
- Protagonistas **Ben Stiller, Kristen Wiig, Sean Penn**
- Director **Ben Stiller**
- Precio Blu-Ray **19,95€**
- También en DVD **17,95€**



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Walter Mitty es el tímido encargado del departamento de fotografía de una editorial. Es un hombre un tanto especial que consigue evadirse de su gris existencia imaginando que es el protagonista de grandes e inverosímiles aventuras. Un día, se verá obligado a tomar las riendas de su vida y reencontrarse consigo mismo emprendiendo un viaje de autodescubrimiento.

EXTRAS: Vídeo musical "Stay Alive", escenas eliminadas, detrás de las cámaras y galería fotográfica.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

VUELVE EL CAPI para enfrentarse a un futuro amargo, pero también a un fantasma del pasado.

Capitán América y el soldado de invierno

■ Estreno **28 marzo** ■ Director **Anthony y Joe Russo** ■ Productora **Marvel Studios y SPI** ■ Protagonistas **Chris Evans, Scarlett Johansson, Samuel L. Jackson**

Cronológicamente ambientada en los sucesos posteriores a Los Vengadores, en Capitán América: el soldado de invierno encontramos a Steve Rogers (Chris Evans), viviendo tranquilamente en Washington D.C. e intentando adaptarse al mundo moderno. Todo se complicará cuando un compañero de S.H.I.E.L.D. se encuentre bajo ataque y Steve se vea embrollado en una red de intrigas que pone al mundo entero en riesgo.

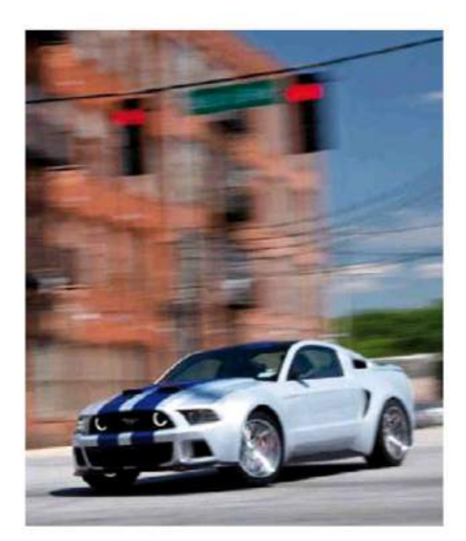
Junto a su mejor aliada, la Viuda Negra (Scarlett Johansson), el Capitán América lucha por exponer la cada vez más grande conspiración, mientras reduce a asesinos profesionales enviados para silenciarle.

Cuando todo la amplitud de la trama es revelada, será difícil saber en quien confiar. Esa persona será Falcon (Anthony Mackie). Sin embargo, pronto se encuentran a sí mismos luchando contra un formidable e inesperado enemigo: el soldado de invierno (Sebastian Stan). ¡Y no será el único! Recordemos que entre los villanos de la película encontraremos a Crossbones (Frank Grillo) y a Batroc (Georges St-Pierre), un personaje secundario recurrente en el universo Marvel que ha trabajado para los gobiernos inglés y francés y es un experto en artes marciales, enfrentándose por el camino a otros héroes como Spider-Man o El Castigador.









Need for Speed

■ Estreno **4 abril** ■ Productora **Dreamworks**

Se acerca la carrera del año... y es que el videojuego Need for Speed al fin se adapta al cine en una película dirigida por Scott Vaughn y protagonizada por Aaron Paul, más conocido como Jesse Pinkman en Breaking Bad.

Él es Tobey, un expresidiario acusado injustamente de homicidio involuntario, que tras salir de la cárcel se une a una loca carrera a lo largo del país para vengarse del potentado que lo traicionó. Coches de ensueño capaces de alcanzar velocidades casi inverosímiles recorren una cinta en la que la amistad y el amor se entrelazan con una trama en la que el cuentakilómetros manda. Está en juego la demostración de su inocencia, el futuro de su negocio y su propia vida.

Taquilla

Datos 28 de febrero al 2 marzo en España		
1	Monuments Men	884.800 €
2	La LEGO película	617.400 €
3	Philomena	503.500 €
4	El poder del dinero	374.700 €
5	El lobo de Wall Street	306.200 €
6	Her	293.800 €
7	RoboCop	267.000 €
8	La gran estafa americana	257.400 €
9	Vivir es fácil con los ojos...	148.900 €
10	Cuento de invierno	135.900 €

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Vuelve el péplum: cine histórico de aventuras

Se ve, se siente, está pegando fuerte. El cine que explora tramas históricas o mitológicas y está plagado de aventuras azota nuestras carteleras más que el temporal al que hará frente Moisés en Noé, la nueva cinta de Darren Aronofsky, o la erupción del Vesubio que pondrá al pobre Kit Harington contra las cuerdas en Pompeya.

Sí, amigos, hablamos del péplum. Si en 62 el crítico Jacques Siclier acuñaba el término para hacer referencia a películas como Hércules, que reciclaban héroes históricos o legendarios para darles un formato de entretenimiento masivo, hay que reconocer que su revitalización es patente en lo que podríamos llamar el fenómeno "neopéplum".

Gran parte de la culpa de este resurgimiento recae sobre los hombros de Ridley Scott, que en el año 2000 deslumbraba con Gladiator y sus fabulosos efectos especiales a la hora de recrear el aspecto del Coliseo de Roma, entre otros monumentos. Tramas más complejas, un acabado visual impecable y presupuestos que harían palidecer aquellos escenarios de cartón piedra que veíamos antaño, fueron algunos de los nuevos ingredientes agregados a la receta ya conocida. Vinieron luego El reino de los cielos, Troya, Alejandro Magno o Ágora, la magnífica cinta que dirigió Alejandro Amenábar.

Pero, además, nos ha llegado toda una retahíla de series de televisión que avalan este éxito y no han dejado de crecer desde el estreno de Roma en 2005. Entre ellas encontramos Spartacus, Hispania y otras muchas que se han ido agregando a la lista, como Vikings.

¿Estamos ante una nueva edad de oro del género? Pues a la vista está que, como poco, se ha puesto de moda, aunque no siempre acierte en sus planteamientos. Ahí tenemos Hércules: el origen de una leyenda o las inminentes películas que están por llegar entre las que se incluyen las ya citadas Noé y Pompeya, además del nuevo proyecto de Ridley Scott: Exodus.

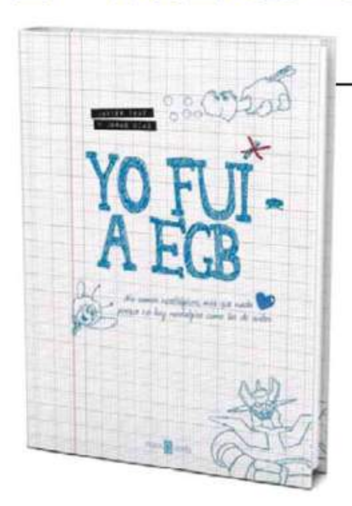
Un reparto atractivo para llenar las salas, localizaciones espectaculares y tramas de ayer que quizás nos dan respuestas a los retos del futuro. ¿Cualquier pasado fue mejor?

« ¿ESTAMOS ANTE UNA NUEVA EDAD DE ORO DEL GÉNERO? COMO POCO, ESTÁ DE MODA »



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Yo fui a EGB

Javier Ikaz y Jorge Díaz, responsables de blog Yofuiaegb.com (ganador del Mejor Blog Personal y Mejor Blog del Público en los premios Bitácoras y Mejor Blog del Año en los Premios 20Blogs), plasman en este libro de 256 páginas buena parte de los recuerdos de los que vivieron la época de la EGB. Desde juguetes a series de televisión, éxitos musicales e incluso nuestros helados favoritos. Todo ello con mucho sentido del humor y toneladas de nostalgia. Todo un éxito de ventas, no sólo entre los lectores de aquella generación, sino por parte de un público mucho más joven e igual de hipnotizado por la estética y la cultura pop de los años 80.

Publicado por: Plaza y Janés
Precio: 18,90 €



Capitán América: El Soldado de Invierno Integral

Tanto si quieres saber quién se esconde tras la máscara en la inminente película del Capitán América, como si ya lo sabes y quieres recordar uno de los momentos más antológicos de la larga carrera del Capi en el mundo de los cómics, no deberías perderte este colosal tomo de 352 páginas. Este Integral reúne los números 1 a 14 del volumen 5 del Capitán América, en los que se basa buena parte de la trama de la nueva película de Marvel. Una ocasión de oro para recuperar un cómic mítico, descatalogado desde hace tiempo, editado en tapa dura y a un precio de lo más interesante.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 30 €



Video Games Live: Level 3

Tommy Tallarico reunió más de 285.000 $ a través de Kickstarter para poner en marcha el tercer álbum de su orquesta sinfónica de videojuegos, y el resultado ya está al alcance no sólo de los que financiaron el proyecto, sino de cualquier usuario de iTunes. Entre los 15 cortes encontraréis temas de *Final Fantasy VIII*, *Skyrim*, *Tetris* (en versión Opera), *Pokémon*, *Journey*, *Street Fighter II* o *Zelda*. El único pinchazo es la versión en directo de "Still Alive", el inolvidable tema de Portal, en el que los aplausos del respetable "enmarranan" una pieza deliciosa.

Publicado por: Video Games Live
Precio: 9,99 € (itunes.apple.com)





Darkstalkers: Official Complete Works

Este tomo de 224 páginas promete convertirse en la Biblia de los fans de Dimitri, Morrigan y compañía. Udon Entertainment ha recopilado ilustraciones, arte promocional, bocetos e imágenes de los personajes de cada una de las entregas de *Darkstalkers*, todo ello acompañado de comentarios de sus autores. Además incluye nuevas entrevistas a los creadores de los juegos, y una nueva galería de pin-ups espectrales que podrían fundir hasta el Polo Norte. Saldrá a la venta en abril, pero en tiendas como Amazon ya admiten reservas. Corred, porque con ese precio se agotará enseguida.

Editado por: Udon Entertainment
Precio: 21,60 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

El Mr. Potato que nos faltaba

Este 2014 se conmemora el 25º aniversario de la serie de televisión Los Simpsons, y por el horizonte ya se vislumbra un verdadero aluvión de merchandising inspirado en la familia más famosa de Springfield. Si el mes pasado os sorprendimos con el primer Set de LEGO de Bart y Cia -que recreaba su casa entera-, ahora os traemos este Homer en versión Mr. Potato. Acompañado, como no, de un montón de piezas y accesorios extraíbles, como una rosquilla, los saltones ojos de Homer o su pelo. Todo, en una caja que recrea el mítico salón del 742 de Evergreen Terrace. Y ojo, que Hot Wheels va a poner a la venta una miniatura basada en el Homer, el célebre coche diseñado por el patriarca de la familia. Y esto sólo acaba de empezar...

Más información en: www.amazon.co.uk
Precio: 37 €



Porque Kojima hizo mucho más que Metal Gear

Desde Japón nos llega esta coqueta -de apenas 10 centímetros de altura- pero encantadora figura de la línea Deformations, o lo que es lo mismo, Super Deformed (bajita y cabezona para los amigos) de Jehuty, el mecha manejado por el protagonista de *Zone of The Enders*, más conocido como Z.O.E. Es una de las obras más logradas de Hideo Kojima, aunque siempre haya quedado ensombrecida bajo el peso de la mucho más popular saga *Metal Gear*. Con la firma de Union Creative, esta figura 100% oficial incorpora una peana, manos y alas intercambiables y multitud de puntos de articulación, para que puedas colocar a tu mecha en casi cualquier posición imaginable. Está fabricada en PVC y cuenta con un gran acabado general, en especial de la pintura.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 65,57 €

¿Dónde están las llaves? Matarile, rile, rile...

Convierte la entrada de casa en todo un homenaje a los videojuegos clásicos con este colgador de pared, inspirado en el mítico mando de la Atari 2600. Confeccionado en madera y pintado a mano, no sólo te permitirá colgar la chaqueta del joystick, sino que podrás usar el interior del mando para guardar cartas, así como colgar las llaves en las tres ganchos de la parte inferior. Con unas dimensiones de 9,00 x 15,50 x 15,50 cm, es un regalo tan encantador como funcional.

Más información en: www.quelovendan.com
Precio: 19,50 €

Luce con orgullo tu pasado nintendero

Esta camiseta, con licencia oficial de Nintendo, rinde homenaje a cinco de los cartuchos más legendarios de la inolvidable Nintendo Entertainment System, más conocida como NES: *Excite Bike*, *Super Mario Bros*, *Zelda* (con cartucho dorado, por supuesto), *Ice Climber* y *Donkey Kong*. Confeccionada en algodón, la leyenda que luce en el pecho resume toda una filosofía de vida: aprendimos más con el pad en las manos que en la escuela. Disponible en cinco tallas: S, M. L, XL y XLL, y solo en color negro (tampoco la imaginamos en otros colores, la verdad).

Más información en: www.stylinonline.com
Precio: 15,30 €



EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 21 DE ABRIL

LA REALIDAD VIRTUAL LLEGA A LAS CONSOLAS

El mes que viene os contaremos cómo será la apuesta de Sony en el terreno de la realidad virtual para PlayStation 4.



LOS INDIES DE 2014...

Repasamos los títulos independientes más prometedores, desde *Rime* a *No Man's Sky*.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN
Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Daniel Acal, Rubén Guzmán, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Gustavo Acero, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Bruno Sol, Raquel Hernández, Jorge Sanz, Roberto J. Anderson

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf: 902 73 42 43

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY CONSOLAS
DARK SOULS II™
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
FROM SOFTWARE
XBOX 360
PC DVD
PS3
WWW.DARKSOULSII.COM
Images & specifications are Namco Bandai estimates at the time of publishing this ad and are subject to change. For questions please go to namcobandaigames.EU


BATMAN
ARKHAM KNIGHT
rocksteady


AARON PAUL
DOMINIC COOPER
NEED FOR SPEED
4 DE ABRIL EN CINES